电子游戏软件

GAME SOFTWARE



- GBA 黄金的太阳
- GBC 风来的西林GB2
- DC 超级机器人大战α
- NGC 任天堂明星大乱斗DX
- GBA 魔法假期
- PS2 时间危机2

随书附赠

绝色特典



- “樱大战”系列女主角资料
- “GT”之父山内一典访谈
- 被后世称为黑历史的高达世界

PS2、NGC、GBA、彩电、随身听……看谁

狂扫100,000元

特稿

主机争霸之莫使金樽空对月

新闻剖析

叶展：游戏的教育

王骏生：任天堂的刀

最强报道

闯关族访谈录第一回

恶魔城百科全书

游戏画师火线追击令

妙趣横生的三国志

火炎之纹章 系列小议

街机风暴VOL.1

2001

GAME风景线

10

中国游戏玩家 黑铁奖

十月号



2名

PS2游戏机



10名

任天堂GBA掌机



5名

康佳小画仙

（或21寸彩电）



10名

爱华随身听

（《网上俱乐部·游戏吧》提供）



20名

卡通手表



30名

游戏批评1-4豪华合订本



都市流行（秋季版）

100名



50名

8.8从书

第一辑1-4册



樱大战完全手册

50名

（软件与光盘杂志社提供）



100名

可爱玩偶

●第十一期游戏玩家“白银奖”奖品与第十期“黑铁奖”基本相同，详细奖品见《电软》第十一期杂志。

●年底“至高至尊奖”将设奖品：PS2+GBA(1名)，NGC+GBA(1名)，爱华随身听30名，彩电15名，GBA掌机20名，卡通电子表50名及其他奖品，详见2001年第十二期杂志。

参加抽奖规则

一、本次活动共设三期。第十期杂志设“黑铁奖”，第十一期杂志设“白银奖”，年终第十二期杂志设“至高至尊奖”。凡购买《电子游戏软件》杂志的读者都可参加。

二、本次活动设多种奖品，价值超过100000元。

三、凡参加活动的读者只要将杂志所附明信片上问题及其他各项填写清楚，寄回杂志社即可参加抽奖。

四、每月选票有效期至当月底止（以邮戳为准），即十月号杂志明信片有效期至10月31日止。

五、请保留好第十、十一期杂志。待第十二期杂志发行时，将第10、11期插1右下角抽奖标志剪下贴在第十二期明信片指定位置上，即可参加年终“至高至尊大奖”。如有缺失，不能参加抽奖。

六、参加者获奖次数及奖品不限。奖品型号、外观、颜色、图案或有变化，以实际奖品为准。

七、“美年达中国电玩榜”抽奖活动照常进行。

八、此次活动规则解释权在《电子游戏软件》杂志社。

大乱闘スマッシュブラザーズ デラックス DX

任天堂明星大乱斗EX

NGC	厂商：任天堂	类型：动作＋杂技
	媒体：8厘米DVD－ROM	发售日：2001.11

如云猛将集结任氏帐下，必杀在手，天下我有！！





马里奥
Mario

作为“马里奥”系列的主人公，这个意大利水管工可是整个游戏界最有名的角色了。拥有极高人气的他这次还带着不参赛的弟弟——路易（可能还在鬼屋中受苦）的期待，想必胜利非他莫属。



↑通常的必杀技火球非常华丽，威力也会相对提升。

前作 不强不弱中规中矩

在前作中能力最平衡的就是马里奥，他对任何敌人都能灵活对应，但是虽然没有弱点也没有优点也是一个要命的问题。相对是有些中庸的角色。







←在前作猛烈攻击只是普通的拳，但这次追加火焰效果。



←将摇杆往旁边输入，发动新必杀技“超级披风”。

我们的马里奥变得更帅了！！



↑马里奥身后的飞机是火狐的爱机阿威吗？



必杀技日益凶





↑特别必杀技叫“马里奥风暴”，很像克劳撒的必杀（SNK饿狼BOSS）。

DK Donkey 大金刚

作为"大金刚"系列的主角，也同样拥有绝大的人气(特别是SFC后期，爱怀旧的S·P又想起当年与特工黄一齐将SFC的《大金刚》打通的兴奋时刻)。一看就是力量型角色。拥有出类拔萃的攻击能力，前作中的"巨人之拳"就是全角色中攻击力最强的，本作中不知道这种超级攻击力是否健在。另外泰妮和迪迪等同伴好像不会登场。



←将摇杆向上输入发动必杀技"金刚之舞"看起来颇似螺旋打桩。

更加野性



←将对手打进地面的必杀技"金刚头锤"是在空中就可以发动的特殊攻击。



↓金刚给人的感觉是憨厚可爱，这是胜利姿势吗？很有美国化的幽默感觉。



→投技与前作相同是将对手抱到空中再强力地扔到地上的攻击。





↑哦？这里是什么地方，感觉一派落日余辉的光景。



→通常必杀技"巨人之拳"可是力量速度兼备的必杀技

前作 破坏力拔群 打呀打!

拥有极高的攻击力但是速度缓慢，加上体积巨大所以容易在混战中成为众矢之的，属于上级者使用角色(《街霸》中的桑吉大叔？)。这样憨头憨脑的角色真的很讨好，但往往成为使过一次就不愿再使用的角色(针对大多数人)。





大力金刚出动

Falcon 鹰队长

拥有结实的肌肉与超群的速度，是F-ZERO系列的主角，所以大家可能对他比较陌生。而他的特点就是"速度"，他和爱机蓝鹰一起活跃的样子非常帅气。从最速动作使出的必杀技"鹰拳"威力超强，可说是必杀技中的必杀技。



←爱机蓝鹰也登场了，队长会驾驶它进行攻击吗？



←前冲攻击是一击将对手击倒的"鹰爪"。



燃烧！燃烧！



→这招发射出火鸟形必杀技就是"鹰拳"了。



→背上画着展开翅膀的鸟和鹰队长的机械编号"7"。



←跑起来的速度非常快，本作中也完全保留，看来要抓住队长可不容易。



→在空中飞腿的招数看来是新技。

前作 用飞速的动作将对手翻弄于掌股之间

高速型角色，攻击能力比较低，在前作中是隐藏角色，所以见到他就更不容易了。不过这种速度型角色是比较受欢迎的(比如说春丽姐姐)。





疾如风

Magical Vacation™
マジカルバケーション™

在奇异的世界里展开了不可思议的冒险故事



魔法假期

以充满魅力的故事为号召，以及虽然简单却富有深奥变化的战斗系统，还有以美丽并且让人感觉到温暖的画面的冒险RPG作品——“魔法假期”，本游戏是由超任版“圣剑传说”的制作群所担任制作，这里我们就用两页的篇幅来作介绍！

由于放假，魔法学校的学生们出发前往临海学校，但是却在那里被卷入了不可思议的事件！？这边我们就以游戏序盘的故事发展，简单却富有变化的战斗系统，以及会成为伙伴的角色们这些情报作为报导的重点。

GBA	厂商：任天堂	类型：RPG＋幻想＋冒险
	媒体：卡带	发售日：2001年秋预定

在幻想世界里展开的大冒险！



↑在和平的村落里进行探险的主角们，即使是细部的地方也毫不遗漏的描绘着，让幻想的气氛更加的浓厚。



↓战斗系统在后面会介绍到，和从未见过的怪物作战，自己要怎么在战斗时做出正确的判断，这个也是有很大的学问哦！





←未知的土地正等着你的来访哦！

故事简介

在所有学生们的期待下，魔法学校到临海学校的假期终于到了。到了海边之后他们便一边展开期盼中的冒险，一边享受着与平常不同的假期时光。但是没想到在当天晚上，平静的海边却出现了可怕的怪物！大家在慌乱中逃进了被称作“光之平面”的异世界，但是他们却不知道要如何才能回到现实的世界里。到底他们是否能平安的回到现实的世界呢？



主人公・女

主人公・男

↓搭乘着学校的“魔法巴士”，大家快快乐乐地前往临海学校。





←主角们所就读的魔法学校，拥有独特的外观。

快乐的临海学校假期……



↑一一到了海边，学生们便展开了快乐的冒险活动，从海边到森林，大家玩得不亦乐乎。



恐怖的怪物突然出现



↑←但是没想到在那天晚上却出现了怪物！？主角等一行人就这样被卷入了奇异的事件里。



？战斗系统会是什么样子呢？

这个游戏所采用的战斗方式是标准的指令选择作战模式，虽然说是很普通的设计，不过还要安排与自己一起冒险的伙伴们在战斗时所站的位置，依照所在位置的不同，攻击力与防御力等等的能力也会有影响，这个可就需要因应状况与同伴的能力随时作调整了哦。



虽然简单，但是却充满了刺激与深度的挑战！

←战斗中会依照前列或是后列的位置顺序而变化，不好好考虑可是不行的哦。

↓敌人会在地图上徘徊，一旦接触到它们的话就会进入战斗。





↑敌人本身也拥有属性的分别，找出最合适的魔法来攻击，这样可以说是事半功倍的做法。

？会成为伙伴的是怎么样的角色？

由主角一行人在误打误撞的情形下进入了“光之平面”的异世界里，为了回到原来的世界里，不和其他一起进入这里的同学们同心协力地战斗是没办法继续前进的。不过可以加入队伍的伙伴不只是魔法学校的同学们，其他居住在这个世界里的人们也有可能会成为同伴的哦！像是这一次我们介绍的这位犬族的兽人——毕斯达奇欧就是会在这个世界加入成为冒险的伙伴。而到底他有着什么样的性格与能力，还有会在什么样的剧情登场呢？真让人好奇呢！



↑冒险中到底一个队伍内最多可以几个人一起行动，又会有怎么样的伙伴加入呢？





毕斯达奇欧(犬族)

↑一有条蓬蓬松松的毛尾巴，以及长长耳朵的犬族角色——毕斯达奇欧，别看他这样子，他可也是魔法学校的学生之一哦！而其他还会有什么样的同伴会继续出场呢？

？精灵是什么？

游戏开始时，会决定主角的“属性”，由“火”、“虫”、“音”等众多属性选出一种作为主角自己的属性，而随着你所选择的属性，主角一开始所使用的魔法也会不一样。另外在冒险中还可以遇见各式各样的精灵们，如果遇见了和自己的属性有关联的精灵的话，而让它们成为你的伙伴时，在战斗中可就是如虎添翼般的强力哦！不过精灵彼此之间也有属性相容或是相冲的设定，再加上同伴与敌人也有属性的设定上，要选择属性与精灵的方面的考虑就变得很重要了。

精灵们的相性也很重要哦！召唤他们也来帮忙战斗吧！



↑主角与火的精灵，托斯特的相遇，精灵们在战斗时会发挥强大的战力，可以的话，一定要让它们成为同伴哦！



→在主角两侧的小东西就是精灵，但是如果叫出与自己属性的相性差的精灵的话，可能就不要期待会有什么大的战力了。

精灵 托斯特



←↓这里先介绍两个精灵，史提克看来好像是同夏系的精灵？



精灵 史提克



↑一群人来到了“光之平面”的世界，看起来这里似乎是个和平的村落…



→庭院中也有可入手的宝箱等待你去打开哦！

在遗迹或是宫殿里冒险！

↓在空中城堡般的遗迹里探险，到底是什么样的人会在这里等着主角们呢？







↑在这个美丽的宫殿里会发生什么样的事件呢？站在楼梯中间的又是什么样的人呢？

这个村子到底是!?

机动新贵登场

ZOIDS SAGA ゾイドサーガ

中央大陆传说

GBA	厂商:TOMY	类型:漫画+机械人+RPG
	媒体:卡带	发售日:2001年冬季预定



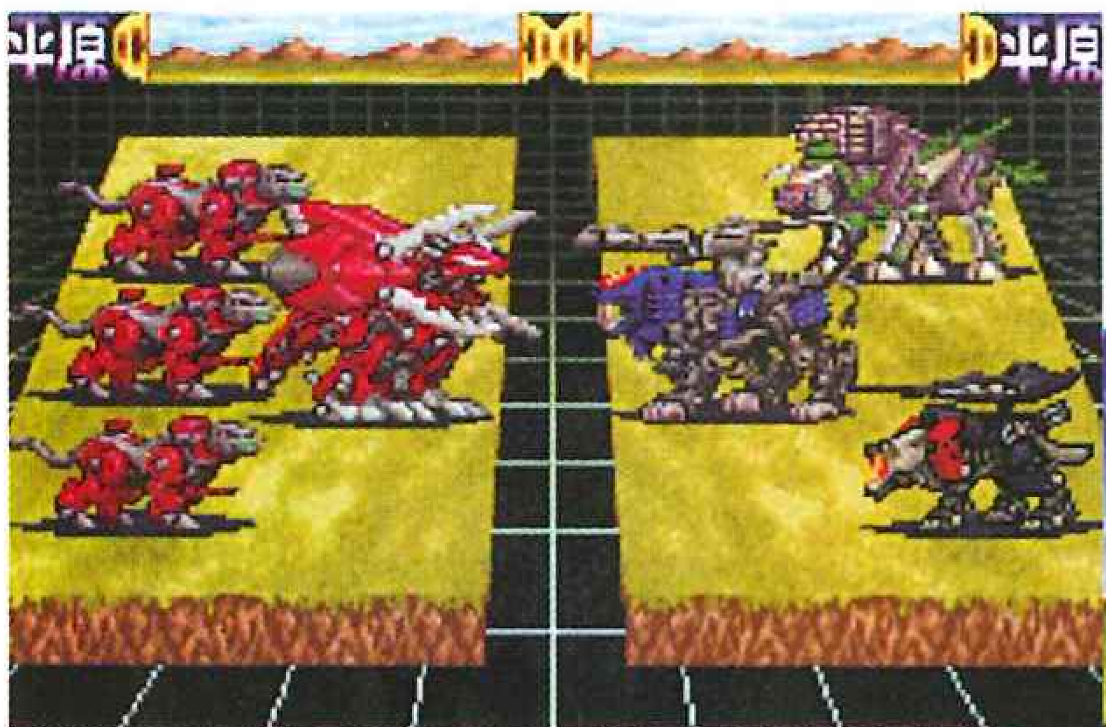
活用机械兽之力，将世界的和平永远维护!

操纵金属生命体“ZOIDS”展开激烈战斗的角色扮演游戏，即将在GBA登场。主人公是某小国的王子安德烈。他的国家因为帝国军和共和国军的侵略，濒临灭亡状态。想要对抗这些强大的敌人，就要取得强力的ZOIDS。于是，安德烈为了追寻最强的机械生物，在过去、现在和未来的世界展开冒险。



↑在原野地图移动时，若接触敌人，就会突入战斗。逃走也是一个方法！？

力与力的结合与激突!





↑→战斗是采用小队战斗的形式。玩家可以自行编成部队。另外，攻击时，超魄力的特写镜头会炒热战斗气氛。

主人公 安德烈



某小国的王子，年约12岁，拥有很强的正义感。虽然作为机械兽驾驶员的能力尚未成熟，但可藉着安装机械兽指挥器来弥补操纵技术的不足。



机械兽指挥器

这个可以制御机械兽的机械，能够感应驾驶员的声音和脑波，有效地操作机械兽。



万能通信机

安德烈和三兽士的手上都装有这种万能通信机。有了这种通信机，即使身在远处，也能随心所欲地交换情报。

守护安德烈的三兽士

依照传统，小国的王子都有3位教育者。在这3位教育者之中，一个是代代侍奉王族的望族，其余2位是帝国出身者和共和国出身者，通称三兽士。



蕾吉娜

蕾吉娜生于代代侍奉王族的望族，现年14岁。虽然年纪最轻，却是三兽士的统筹者。拥有丰富的古代科技知识。

艾斯

艾斯来自帝国，现年22岁。为了追求和平而造访小国。在帝国的时候，曾因某种原因而坐视好友被杀。

杰克

杰克来自共和国，现年28岁，跟艾斯一样是为了追求和平而到访小国。身材魁悟，个性温厚，擅长使用重火器。

自由组合零件，改造机械兽!

机械兽拥有可搭载武器的部位“武器架”。将各种武器安装在武器架，可以改变机械兽的性能。组合的类型多达100万种以上。再者，特定的机械兽设有特殊武器。只要满足一定条件，就能装备这些特殊武器，使机械兽获得大幅的进化。

组合类型多达100万种!



↑可搭载的武器，视武器架的数量而定。作成最强的机械兽吧。



机械兽的图片焕然一新!!

(P.S:这里所指的机械兽即指ZOIDS)

サクラ大戦GB2
サンダーボルト作戦
樱大战GB 2～雷霆作战～

GBC	厂商：世嘉、RED	类型：冒险RPG
	媒体：卡带	发售日：预定12月6日发售

掌上樱花绚烂 新装无限风光再现

花组的成员将在GB上再度向新的作战挑战！前作是以冒险为主题的作品，主要是描述主人公到帝国华击团花组体验入队1个月，加深自己和女队员之间的交流；但此作是以战斗为主的角色扮演游戏。玩家要化身为花组的成员，潜入空中战舰·三笠号（ミカサ）的内部取回魔神器。在为了防卫帝都而造的三笠号，究竟会发生什么事呢……如果在作战途中取得光武的零件，就能改造自己的光武。用你最强的光武，粉碎敌人的阴谋吧！

战斗画面焕然一新！





↑为了找寻魔神器，仔细探索三笠号。在找寻途中，会遇到各式各样的陷阱。





←真宫寺樱花是个富有正义感的开朗女孩。虽然有时有点笨拙，但剑术一级棒。这次的她，会如何活跃呢。

战斗是采用侧视点。正因这种战斗是开系列先例，所以战斗的内容格外值得注意。玩家好像会跟花组的成员组队应战。真是如此的话，能够发动系列固有的合体攻击吗？再者，画面右下好像有作战指令……说不定也能作出“掩护”队员之类的行动。

当然也有LIPS！

在系列作品为大家熟悉的LIPS(Live & Interactive Picture System)当然也会登场。玩家要在限制时间内，选择被提示的选项。



因应各种状况，下达最佳判断！

系列名角登场！

在此作，也能再度见到花组的成员。其中，在前作露面不多的雷尼(レニ)和织姬也会大活跃。虽然这次没有他们的画面图片，但他俩应该会在此作大显身手吧！

玛丽亚·桔

玛丽亚·桔(マリア·タチバナ)是帝国花击团花组的前任领导者。擅长以沉着冷静的客观态度来看事物，受到花组全员的信赖与爱戴。一登台，就会变成饰演帅哥的名角。



高村椿

平常是大帝国剧场的小卖店担任店员，事实上是负责空中战舰三笠号之火器管制的重要人物。附带一提，跟她并称“三人组”的另外2位女孩也会登场。





爱丽丝

爱丽丝(アイリス)的本名是伊丽丝·夏特布莱恩(イリス·シャトーブリアン)。拥有超能力。虽然身为帝国华击团的一员，但年纪尚轻，经常抱着熊娃娃，是个不容忽视的人物。记得在动画版中她的Power可是令敌人胆战心惊的啊！



藤枝枫

藤枝枫(藤枝かえで)是帝国华击团前任司令·藤枝菖蒲(藤枝あやめ)的亲妹妹，也是现任的副司令。个性比在战斗中牺牲的菖蒲更活泼、更富行动力。

玩具总动员之

英雄高达传 第八卷

2001 夏秋高达周边产品梦幻出击

MG陆战高达新涂装发表

首先推出的是森林用迷彩 A 与沙漠用迷彩 B 两种限定版，于今年 8 月 26 日在日本东京首度登场！

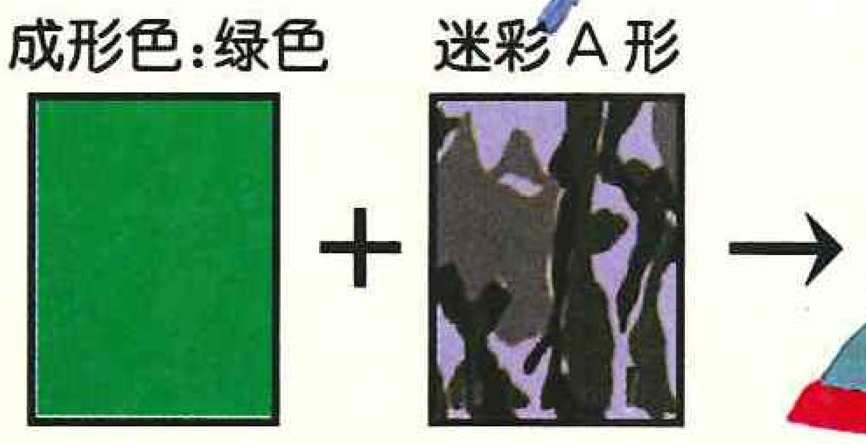
迷彩就是这样的

由迷彩式样作成的MG版高达，成形色分别由白色、卡其色、绿色组成，而进而演变成3种迷彩色，可以有9种选择，



森林用迷彩 A

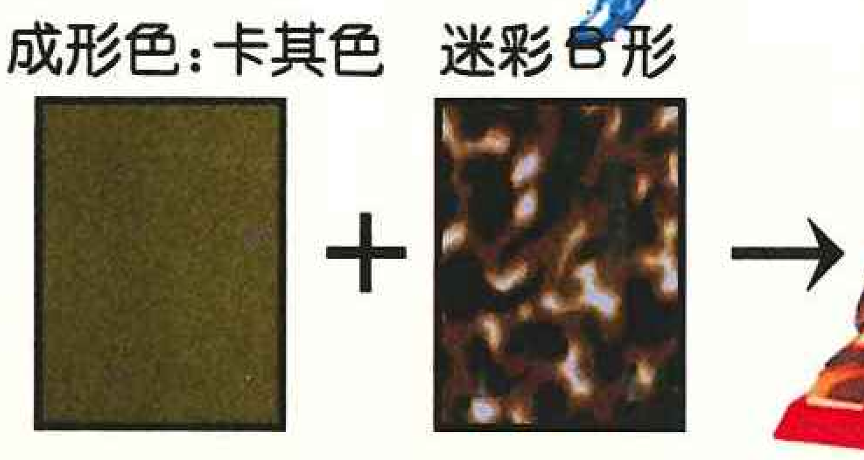
1/100 MG
RX-79(G)陆战高达
武器集装箱同捆版
森林式样
价格 5500 日元





森林用迷彩 B

1/100 MG
RX-79(G)陆战高达
武器集装箱同捆版
沙漠式样
价格 5500 日元





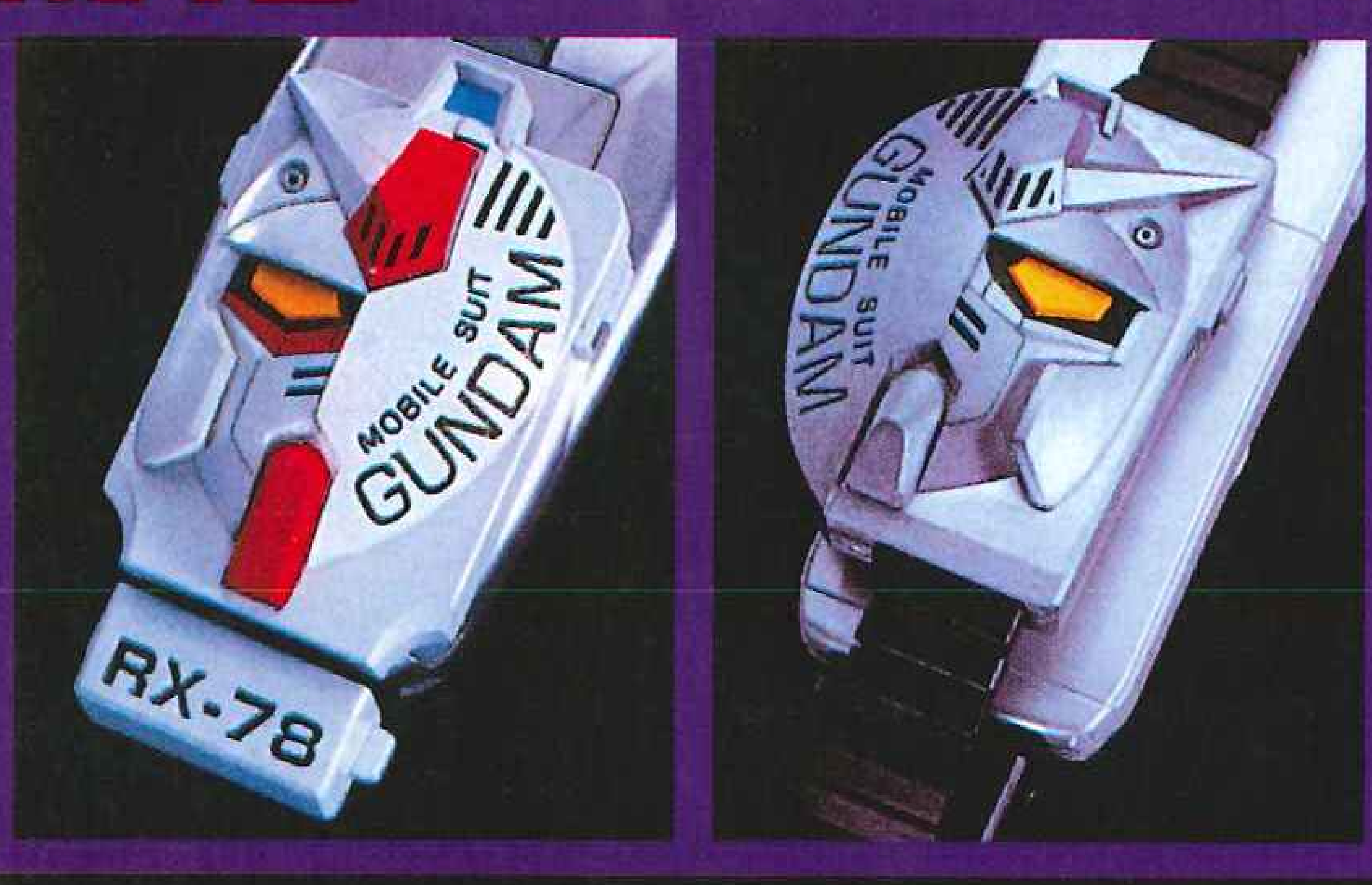
其他 7 种要在 2001 年 8 月 26 日 16:00 前预约才能买到。



P.S:8 卷“高达传”后，大家是否对 GUNDAM 情有独钟了呢？但愿……也许……

机動戦士 ガンダム

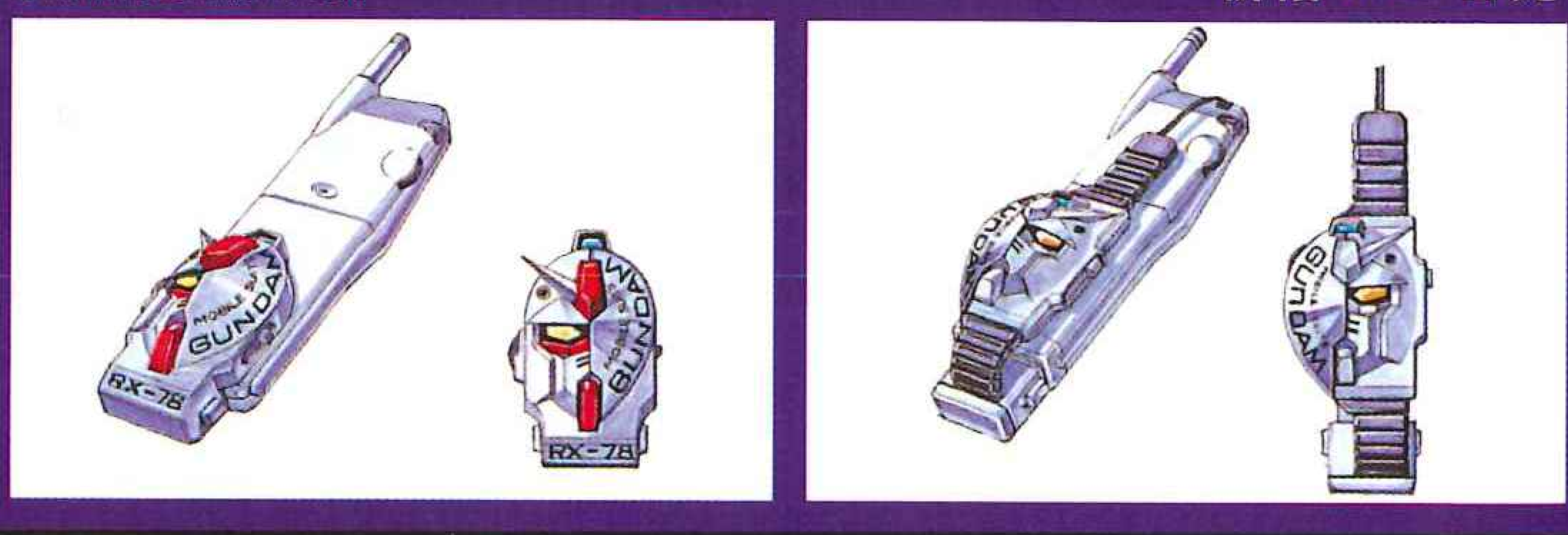
机动战士高达手机秘密声音组合发售!!





- 如手机外设一样简单实用
- 随着打电话的次数、通话时间的变化屏幕显示就有不同的变化
- 可以听到阿姆罗的提示音，共有 50 种以上的声音资料
- 设计是大河原邦男、声音是古谷澈
- 附带有迷你游戏可玩

价格 3000 日元



2001·10期(总第87期)

电子游戏软件

GAME SOFTWARE

2001年10月

目 录



2001年10月"电子游戏软件"杂志封面

月刊/每月14日出版
主办单位:中国科协工程学会联合会
社长、主编:叶宗林
编辑出版:《电子游戏软件》杂志社
执行主编:杨柯来
地址:北京6129信箱
邮编:100061
电话:(010)64472187
E-MAIL:vgame@public.bta.net.cn
(凡发E-MAIL的朋友请一定写清自己的详细地址,以便联系。)
彩页美编:萧腾、ALEX
印刷:北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
订阅:全国各地邮局
刊号:CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号:82-648
广告经营许可证:京西工商广字0055号
定价:8.40元

本刊文章未经允许,不得以任何方式进行转载或抄袭,违者必究。
本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件,本刊概不承担任何连带责任。

论尽江湖

游戏新闻眼 3
美年达中国电玩榜 10

特 稿

PS2、NGC、XBOX
新三国时代的来临 22

每夜一游

时间危机2(PS2) 13
龙战士2(GBA) 14
螺旋桨竞技场(DC) 15
REZ(PS2) 16

游戏研究所

风来的西林GB2(GBC) 17
格兰蒂亚2(DC) 19
马里奥赛车进化版(GBA) 20

攻略人行道

超级机器人大战α(DC) 41
黄金的太阳(GBA) 46
风来的西林GB2(GBC) 49
女神异闻录2·罚(PS) 52

科普园地

明明白白你的芯 28
评新世纪XBOX 29
游戏机视频问答宝典 30

格斗天书

街霸Ⅲ 3RD 31
街机仔:梦游美国2001 33

游戏点评

GAME BAR 75

闯关族的家

秘技偏方 63
闯关族的家 71
大墙画廊 66
龙哥热线 68

彩版目录

封面:《新世纪福音战士》之凌波丽
插 2、3:《任天堂明星大乱斗 DX》(NGC)
插 4、5:《魔法假期》(GBA)
插 6:《中央大陆传说》(GBA)
插 7:《樱大战 GB2～雷霆作战》(GBC)
插 8:玩具总动员之英雄高达传 第 8 卷之高达周边
插 9—13:电软特辑:游戏画师火线追击令
插 14—15:大墙画廊 彩版 vol.55
插 18—20:妙趣横生的三国志
插 21—23:街机风暴 VOL.1
插 24:《真三国无双》(PS2)
插 25:恶魔城百科全书
插 26、27:火炎之纹章 系列小议
插 28、29:游界神兵·报导之 DC 卡拉 OK
插 30、31:《超级机器人大战 A》(GBA)

重要通知

★本刊将于本期举办『中国游戏玩家黑铁奖』，此次活动将持续三个月至年底。奖品包括 PS2、NGC、GBA、彩电、随身听等，奖品总值超过 10 万元，敬请读者关注。规则及奖品请参看本期封二、插一广告。

★本刊将于十月一日起迁至新址：北京东城安外安德里北街湖景苑一号楼 B 座。编辑部电话为：(010) 64472187，邮购部电话为：(010) 64472177，邮购信箱仍为北京 6129 信箱，邮编：100061。

新书邮购预告

《二十世纪 GB 全书》 10 月中旬出版
口袋本上、下册 640 面 定价 23 元

《超 GAME BOY 特辑》（最新修定版）
口袋本 320 面 定价 15 元 10 月下旬出版

《樱花大战完全手册》 9 月 25 日出版
32 开 192 面(128 面彩页) 定价 15.80 元

8·8 丛书第二辑怒涛的四册
《集中营的日子》《少女漫画方舟》
《RPG 幻想事典》《樱花烂漫》
10 月中旬发行 每册均价 8.80 元

88 丛书第一辑少量库存(均价 8.80 元/册)
《聊天宝典》 《三国魔法书》
《RPG 魔鬼书》 《MAGIC ZONE2001 读本》

●《游戏批评》第 2、3、4、5、7、8、10、11 每辑每册 6.50 元。第 9 辑(附赠美国 E3 展 VCD) 每册 8.00 元 (第 1、6 辑售完)
●《电子游戏软件》2001 年第 1 期起每册 8.40 元

邮购信息

●《电软 99 年合订上》 定价:28 元
●《电软 2000 年合订上》 定价:28 元
●《电软 2000 年合订下》(附赠光盘)定价:28 元
●《都市流行·酷》(少量) 定价:25 元
●《都市流行·秋季版》(少量) 定价:19.80 元

打折特区(最低 3.5 折起)

●全彩街霸画集	原价 ~~28.50~~	特价 10 元
●全彩可爱玩偶	原价 ~~18.80~~	特价 8 元
●《都市流行·春》	原价 ~~19.80~~	现价 12 元
●《都市流行·夏》	原价 ~~19.80~~	现价 12 元
●《都市流行·金秋》	原价 ~~19.80~~	现价 12 元
●《都市流行·冬》	原价 ~~19.80~~	现价 12 元

注意 凡邮购以上图书者，均免费赠送 2001 年东京游戏展或美国 E3 展光盘一张。邮购时请注明所选光盘

汇款地址:北京 6129 信箱 发行部 邮编 100061 电话:(010)64472177 所有图书、杂志邮资免取

游戏新闻眼



特报 scoop

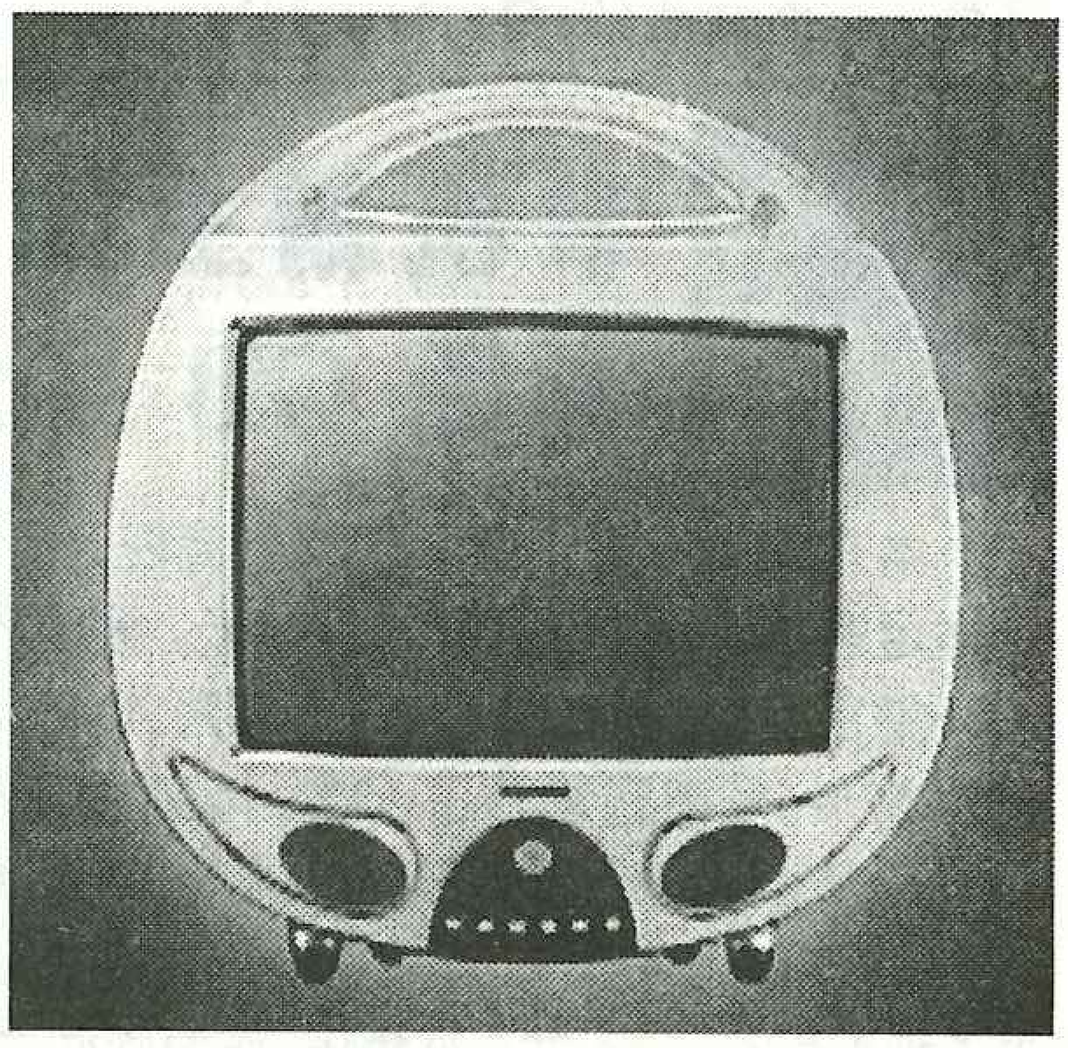
特报 SCOOP 黑铁奖、白银奖、至高至尊奖三大满贯 十万元各色奖品无偿酬谢《电软》读者

本刊讯 金秋十月，本刊将举办“中国游戏玩家黑铁奖”活动。读者只要将随刊的明信片按要求填好寄回，即可参加“黑铁奖”大抽奖。十一月份“白银奖”参加形式与第十期类似，不过奖品更丰富。年底十二期将是此次活动的重头戏“至高至尊奖”，读者须将十期、十一期插一右下角的参加标识剪下贴在第十二期明信片指定位置上即可参加。既然叫“至高至尊奖”，奖品一定不菲哟。

每期抽奖都有几道游戏相关的问题，都不难，查查杂志应该手到擒来，重在参与嘛。

《电软》近几年来几乎每年举办一次有奖活动，以丰富玩家的游戏生活，酬谢玩家对杂志的支持和厚爱。但这次活动奖品是最丰厚的，数量也是最多的。包括 PS2、NGC、几十台 GBA 彩电和随身听以及其他丰富多彩的奖品，价值超过 100000 元。详情请读者留意相关各期杂志封二及插一。

值得说明的是，在举办这次 100000 元大抽奖活动的同时，美年达中国游戏榜的抽奖活动照常进行。上半年的奖品可是 MP3 和十几台彩电啊！恭祝广大游戏玩家心想事成，吉星高照！



特报 SCOOP SCE 拓展业务版图 PS2 即将登陆韩国

本刊韩国专讯 在欧美及日本市场捷报频传的 PS2 开始拓展业务版图——进军韩国市场。

根据 SCE 宣传部的情报，SONY 准备将 PS2 主机在日本以外的其他亚洲国家推出，拓展市场的首个目标锁定在网络游戏大行其道的韩国。虽然售价等细节尚未有定论，但发售日期将不会晚于明年三月。对于 SONY 选择韩国作为 PS2 登陆点的原因，SCE 声称：“韩国拥有仅次于日本的游戏市场和相当发达的宽带网络设施，这些优势为未来 PS2 发展网络游戏提供了温床，没有理由不选择韩国作为亚洲首个发售点。”目前，SCE 已经着手建立销售网的调研工作，并准备对已发售的游戏进行语言“韩化”后随主机推出。同时，SCE 也有可能在当地招募开发人材，直接开发能够融合当地文化的各类游戏。

继韩国之后，SONY 也把目光投向了中国等亚洲其他国家。SONY 表示，未来在中国、新加坡、马来西亚、泰国等东南亚市场也会有所行动。

杂谈 TALKING 美好的希望并非总能实现 小岛否认 MGS 与方糖有约

本刊日本专讯 由于 KONAMI 始终奉行跨平台战略，又一直与任天堂保持着良好的合作关系，因此不少舆论认为《合金装备·索利德 2》会继 PS2 和魔盒之后，登陆任天堂的游戏方糖。日前，日刊记者就以上传闻造访了现今春风得意的新锐制作人小岛秀夫。

小岛接受采访中表示：“我对任天堂的 GAMECUBE 不是很了解，但是从他们现有的游戏机（N64、GBC、GBA）来看，GAMECUBE 面向的仍是低年龄层的玩家，所以我觉得在 GAMECUBE 上推出《合金装备》是件非常荒谬的事！”（言下之意就是：“合 2”不会推出 GC 版）至于在 PS2 上制作《合金装备 2》的原因，小岛秀夫称：“那是因为《合金装备》最初就是在 PS 上一炮走红的，《合金装备》FANS 与 PS FANS 是一致的。”

尽管如此，业界仍然流传着 MGS 新系列在 NGC 上诞生的传言，钟情于任天堂的玩家仍然期待小岛秀夫再次让世人吃惊，虽然这个可能性微乎其微。

特报 SCOOP 《网上俱乐部》出奇招 《游戏吧》携《神雕大侠》火爆登场

本刊讯 本年度最 HOT 的网络游戏非《金庸群侠传》莫属，《网上俱乐部——游戏吧》为感谢广大网络游戏爱好者的支持，决定在开张第三期（9月号）捆绑价值 9 元的最新《金庸群侠传资料片——神雕大侠》光盘（相当于当期杂志白送啊！），这可是《金庸群侠传 Online 武林大会》PK 比赛指定使用的最新游戏客户端，获胜的武林盟主可以得到一部赛欧汽车哦！同时《游戏吧》当期还推出《网金》的独家秘籍，方便玩家边看边玩，用句广告语就是"满足你对金庸世界的无限想象"。



另外，买到《游戏吧》7月号和 8 月号的读者，加上 9 月号你们就集齐三期贴花啦，只要它们寄回就能得到价值 15.8 元的《樱花大战完全手册》！

据可靠消息，《游戏吧》10 月号又将捆绑由育碧代理的韩国排名第一网络游戏《传奇》，敬请期待……

特报 SCOOP 掌机霸主如日中天 彩色 GB 红透欧洲

本刊欧洲专讯 老牌游戏厂商任天堂的地位不仅在日本、北美举足轻重，在欧洲更是如日中天。根据欧洲任天堂透露的情报，任天堂在英国游戏市场的占有率为 40%，在法国为 53%，在西班牙为 57%，在德国达到了 59%，其实力可见一斑。

尽管家用机市场风云变幻，但掌机的销售业绩一直令任天堂后顾无忧。自 GBC 发售以来，每周的出货量超过 8 万台；这意味着平均每 5 秒钟就有一台 GBC 被售出。作为软件中坚的《口袋妖怪》也同样得到了欧洲玩家的狂热支持，《口袋妖怪 · 金银》发售仅 2 天就卖出了 100 万份，累计销量 450 万份，创下了不可逾越的销售高峰。

另外有趣的是，6 月底 GBA 发售后，GBC 的销量不降反升，周间销量甚至一度超越了同胞兄弟 GBA，显示了强大的根基和巨大的潜力。

虽然 GBC 仍保持着旺盛的销售势头，但是市场重心已逐步向 GBA 倾斜。根据任天堂透露，今年将有 40 款 GBA 游戏在欧洲发售，其中《马里奥赛车 ADVACE》的预约量已经突破 100 万份。

特报 SCOOP NAMCO 公布疯狂抢钱计划 两大系列跨越三大平台

本刊日本专讯 饱受财政危机困扰，境况举步维艰的 NAMCO 于 8 月 28 日向外界公布了一个令人吃惊的计划，即将旗下两大畅销系列《灵魂能力》和《山脊赛车》的最新作在三个家用游戏平台上同时推出，力求一战翻身！

NAMCO 表示，这两个游戏选择了 PS2、NGC 与 XBOX 三个最为强大的机种分别进行开发，并将在同一天于日本、欧洲、北美三地全面上市。时至今日，选择单一主机作为开发平台早已不合时宜。对于业内行家也不敢妄下断言的主机市场形势，软件商为不同主机开发游戏才不失为无风险的良策。此举既可以减低成本，又能够保证市场占有率；大势所趋，跨平台游戏必将成为软件行业的新准则。

特报 SCOOP 魔盒明年 2 月登陆扶桑 微软透露 XBOX 发售细节

本刊日本专讯 8 月 27 日，备受舆论关注的 XBOX 终于传出官方消息。当天下午，微软召开名为"XBOX CONFERENCE 2001 SUMMER"的新闻发布会，公布了 XBOX 在日本的发售细节，其中包括发售日期、首发游戏、加盟厂商以及部分尚处开发阶段的游戏画面。

虽然主机的售价还是秘密，但 XBOX 于日本地区的发售日期已定为 2002 年 2 月 22 日，这比北美首发日整整晚了三个月时间。

发布会上，微软常务取缔役兼 XBOX 事业部部长表示："时至今日，终于能够正式公布日版 XBOX 首发日期，这的确是一件令人高兴的事情。虽然最终发售日比计划有所延后，但我相信 XBOX 仍能充分满足日美两地玩家的需求。"就首发游戏，他表示："与主机同步推出的游戏软件约 12 至 20 款，售价均定在 6800 日元左右。"

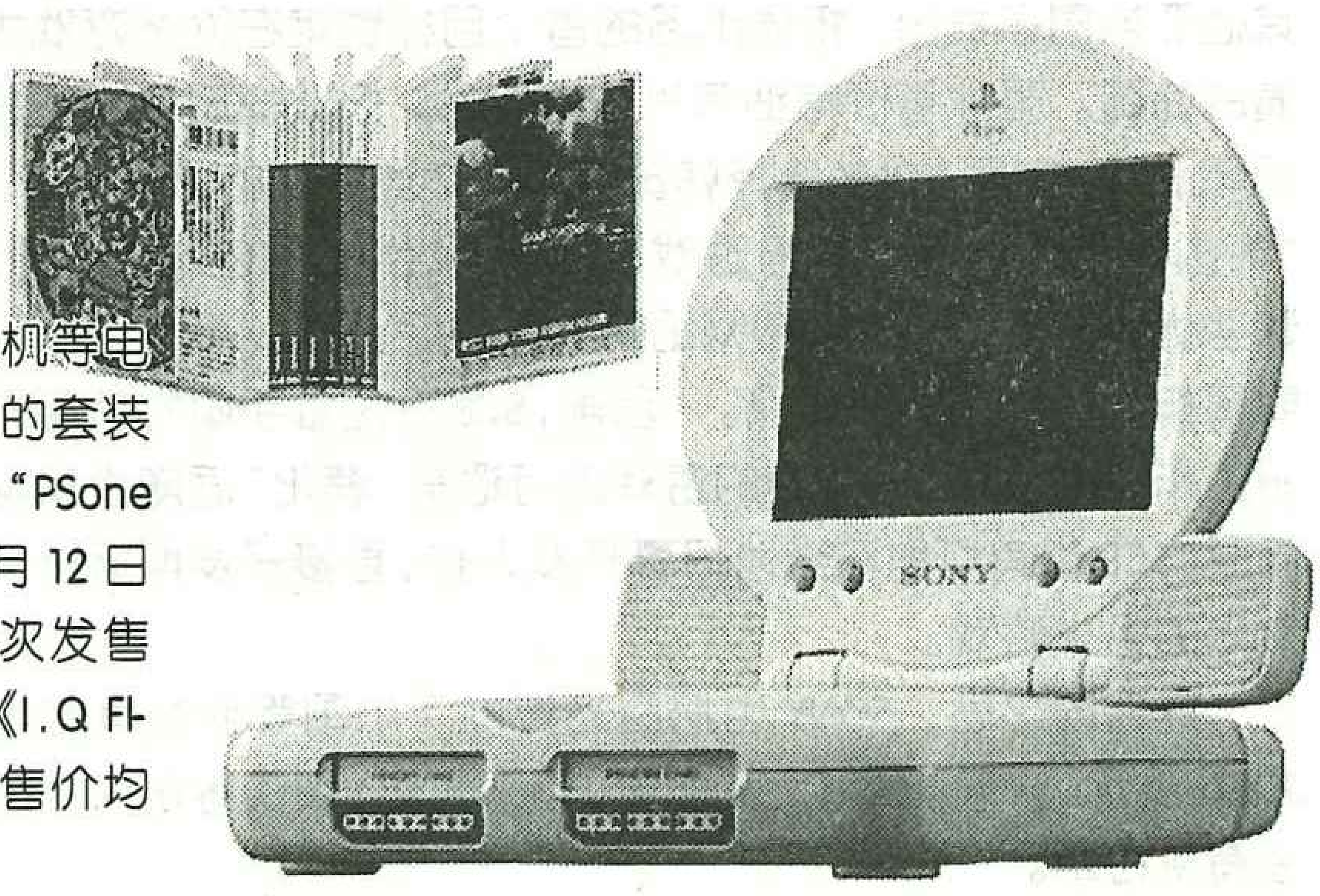
根据发布会上获悉的资料，首发游戏包括：TECMO 的《死或生 3》、CAPCOM 的《幻魔 鬼武者》、KONAMI 的《空中力量 II》、《寂静岭 2》、世嘉的《街头涂鸦 未来版》、《武装女神》等。这些力作对于打响主机品牌的巨大影响力毋庸质疑，但可以肯定的是，XBOX 不会孤注一掷将所有底牌尽数亮出，即便出于软件收益考虑，这些游戏将会在一个时间段内有计划的陆续上市，在一天内全部发售的可能性几乎为零。

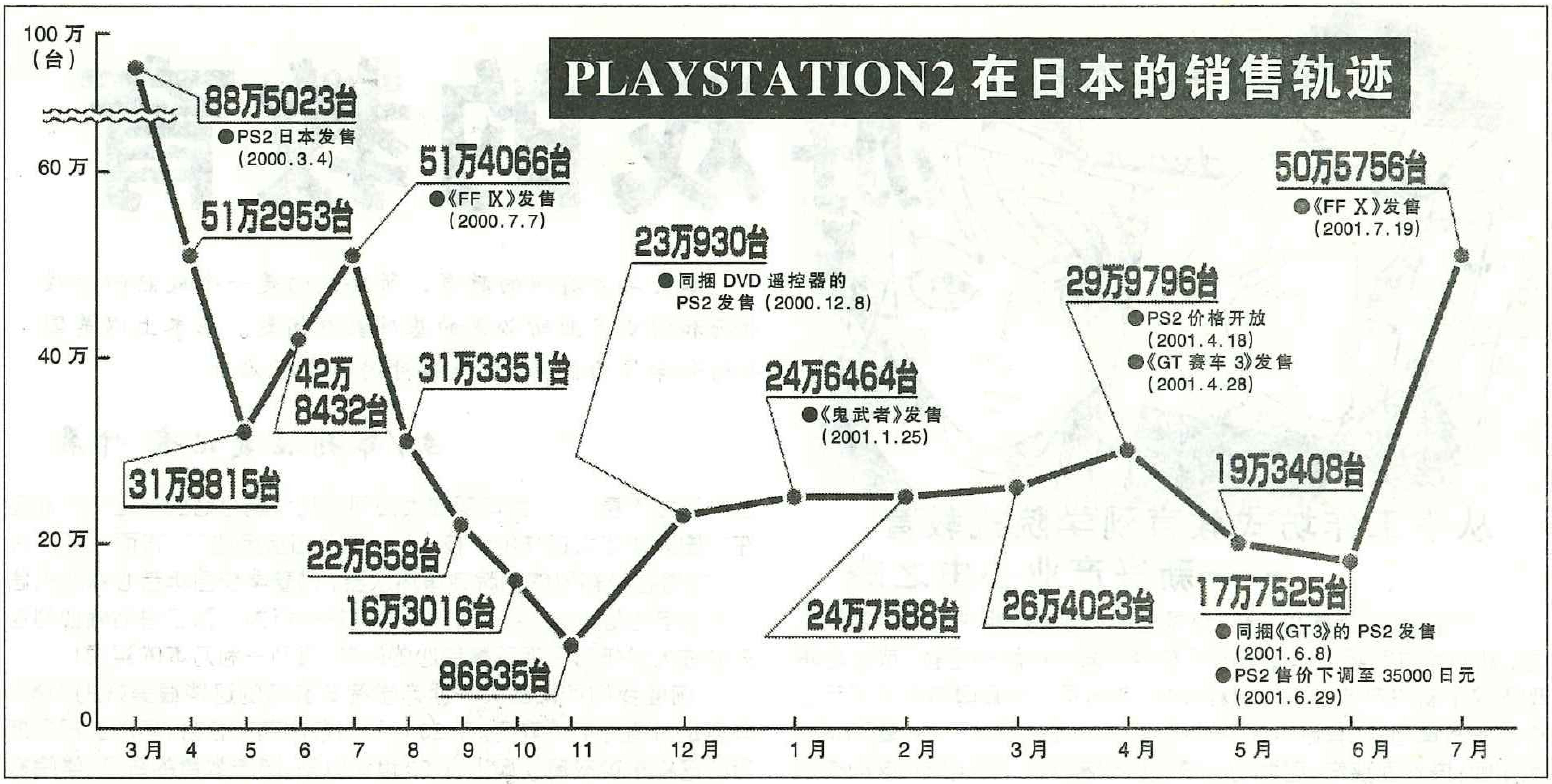
在 PS2 根基已稳的日本市场，XBOX 的销售前景并不为业界看好，想要后发制人，在竞争中反噬 PS2，遏制 NGC，XBOX 还有很远的路要走。

特报 SCOOP PSone 减价倾销 专用显示屏发售在即

本刊日本专讯 SCE 今天正式宣布，PSone SCPH－100）的降格将由 15000 日元下调至 9980 日元，而专用液晶显示屏"SCPH－130"也将在 10 月 12 日发售，售价 14800 日元。

PSone 专用显示屏采用 5 英寸高解析度 TFT 液晶屏幕，屏幕两侧内置立体声扩音器，机身背部设有耳机插孔及 AV 端子，可连接数码相机、摄像机等电器。同时一套名为"PSone Books"的套装软件将配合 PSone 显示屏推出，"PSone Books"一共包含 12 款软件，10 月 12 日率先推出 6 款，11 月 22 日将再次发售其余 6 款，其中包括《GT 赛车》、《I.Q FINAL》、《股子方块》等 SCE 名作，售价均保持在 1800 至 2200 日元之间。





硬件 HARDWARE

口袋妖怪家族添新丁
任天堂发布新型便携机

本刊欧洲专讯　GB、GBA、皮卡秋记步器……在便携机领域稳坐第一把交椅的任天堂，于伦敦 ECTS 大展前日公布了全新的便携式游戏机——“口袋妖怪迷你机”(Pokemon Mini)。

Pokemon Mini 单机重 70 克，大小约是 GBA 的 1/4，采用 96×64 的黑白 LCD 液晶显示，对应游戏卡带。主机内部搭载时钟功能，支持 1.5 米红外线通信，允许 4 名玩家同时对战。液晶屏幕下方有 3 个按键（十字键、A 键、B 键），配合选择及暂停功能，玩家单手就可完成操作，非常方便，适于便携。

目前任天堂公布了 4 款对应 Pokemon Mini 的游戏，其中包括取自 GBA 版游戏精华的《Pokemon Pinball Mini》、由许多小游戏合成一体的《Pokemon Zany Cards》及由 80 余个解谜游戏组成的《Pokemon Puzzle Collection》。游戏售价均为 1200 日元。

Pokemon Mini 预定于今年 11 月下旬在日本率先发售，售价 4800 日元，明年春季在欧美地区推出。



←小巧玲珑的口袋妖怪迷你机能够风靡全球吗？

特报 SCOOP

灿烂樱花开市喜人
中文版《樱花大战》热销

本刊讯　今年国内的游戏界可谓热闹异常，各 PC 游戏商们为了推出自己的新游戏也纷纷各显神通，举办内容不一的活动，希望以此吸引玩家们的目光。与世嘉有着良好合作关系的天人互动，与 8 月 18 日推出了世嘉游戏大作《樱花大战》简体中文版，虽然在此前有关樱花大战的市场活动不是很多，但它凭着世嘉的名气以及中文版的魅力，依然让众多的玩家为之侧目。

据天人公司透露，自 8 月 18 日《樱花大战》上市，销售形势喜人（樱花大战中文 PC 版仅卖 50 元，还赠送三样礼品），在北京连邦各专卖店数千套《樱花大战》一上市就一抢而空，而在赛乐氏、晶合平均每天销售几十套左右。由于供不应求，北京、上海、成都等大城市的部分店面甚至出现了断货现象，以至于天人互动每天都要接待大量的上门购买的玩家。

另据可靠消息，世嘉还计划将其它著名作品移植到 PC，其中包括《永远的阿尔卡迪亚》、《疯狂出租车》、《VR 网球》、《梦幻之星网络版》等经典作品，其中《梦幻之星网络版》将会有中文语言，我们拭目以待。

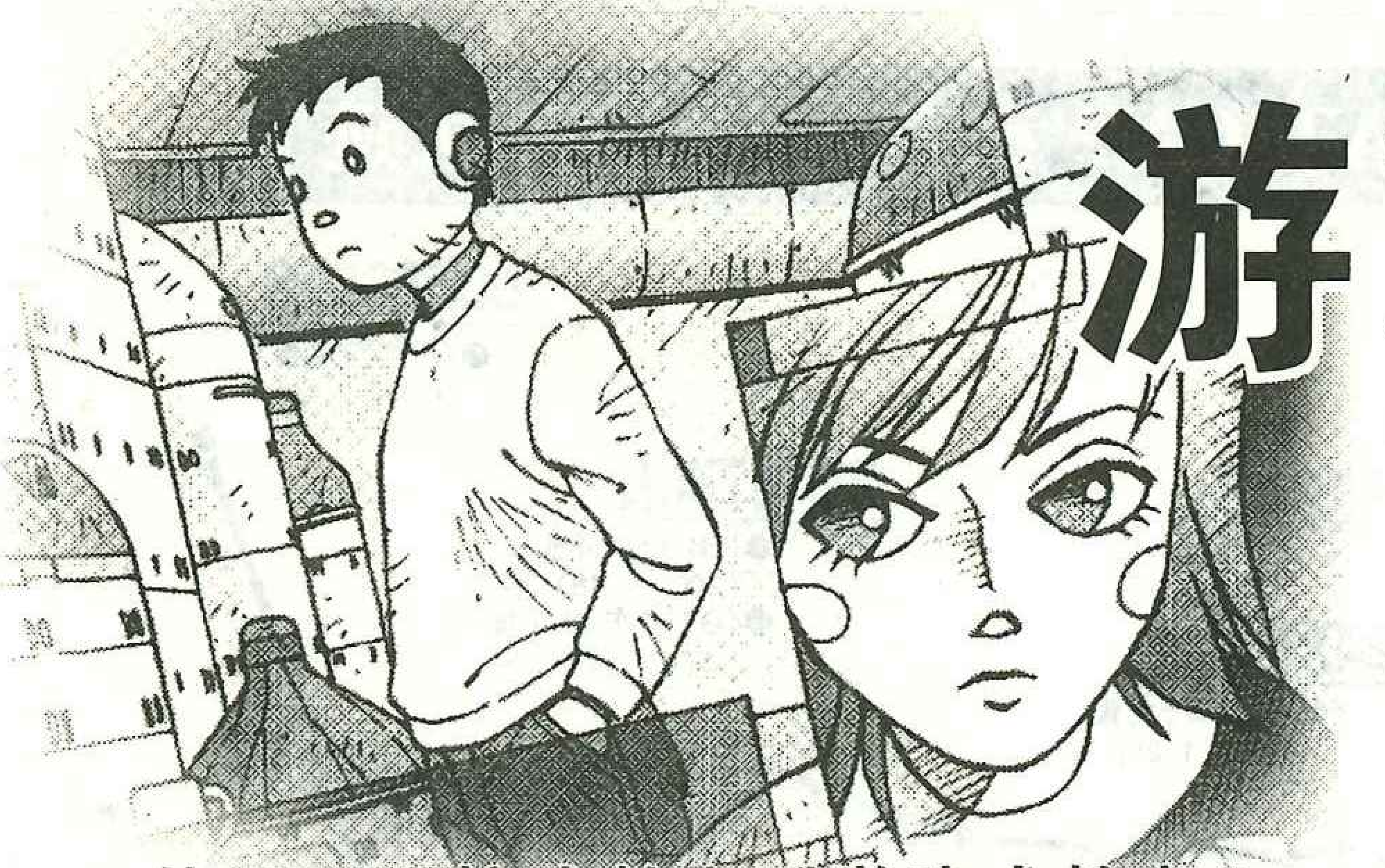
软件 SOFTWARE

松野泰己担任剧本制作
「FF12」2003 年发售

本刊日本专讯　来自此间的消息称，尽管《最终幻想 11》尚未发售，但是《最终幻想 12》的开发工作也已被史克威尔提到了议事日程上来。

根据 FF 系列总监制坂口博信透露，「FF12」的开发工作已在秘密的进行中，计划在 2003 年发售。游戏的剧本由大名鼎鼎的松野泰己担任，音乐方面由植松伸夫、滨涡正治以及为《异度传说》作曲的光田康典共同负责。

松野泰己的作品在业界享有极高的口碑，他在 94 年监制的《奥伽战争 2》至今还在日本游戏排行榜上名列前茅，而《放浪冒险谭》则是唯一一款被《FAMI 通》评为满分的 PS 游戏，其实力可见一斑。但是由于松野泰己以前的作品所面向的玩家层面比较窄，在销量上往往会受到一定影响。如何解决叫好不叫座的矛盾，《最终幻想 12》为业界留下了一个有趣的悬念。



游戏的教育

本文名为游戏的教育，所要谈的是一个成熟的游戏市场和游戏产业所必需的基础教育问题。基本上以美国市场和学校为例，希望能够对国内有所启示。

文/本刊驻美记者 叶展

从手工作坊式教育到学院式教育——新兴产业必由之路

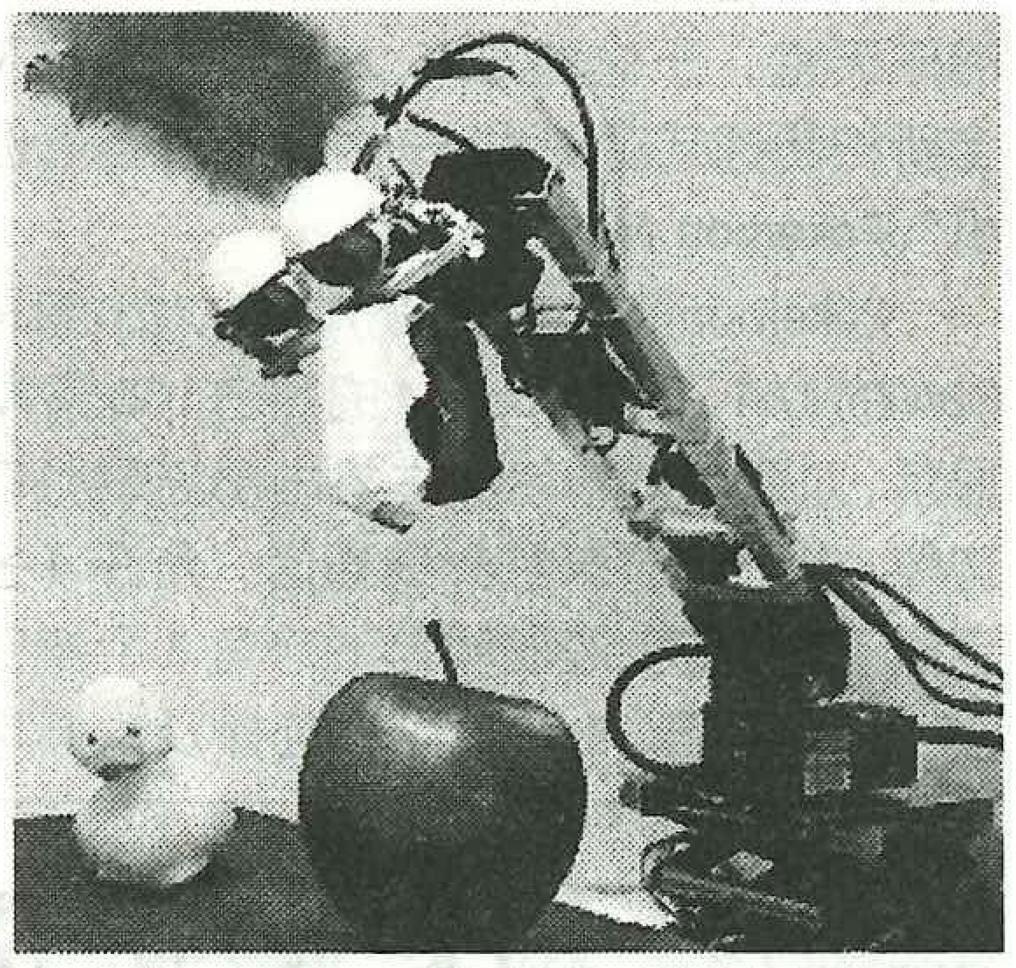
一个新型产业发展之初，必然是从其他传统相关产业中吸收人才，然后通过实际工作使得他们获得足够的技能和经验，成功地转型到这个新兴产业上来。这种模式，实际是一种师傅带徒弟的手工作坊的教育方式。其缺点是时效性差，象以前的学徒一样，要几年才能出师；培养面狭窄，因为受公司规模和雇佣人员的限制，这种培训只能针对极少数人；更严重的问题是培养出来的人才过于实用而缺乏前瞻；而其优点是通过这种途径培养出来的人实战能力强，因为是在实际工作中锻炼出来的；并且和本公司或者整个产业的文化比较协调，不象学校里出来的会感到不适应。目前的游戏业所采用的也是这种手工作坊的教育方式。以游戏设计师(game designer)这一职业为例，在美国没有任何公司会直接从大学毕业生中招聘高级游戏设计师(就是能够负责整个游戏策划案的人)，都是从年轻人中招聘初级的关卡设计师（level designer)，然后在实际工作中让他们逐渐提高技能并筛选，最后提拔到高级游戏设计师。这种内部提拔培训机制在以前是比较有效的。

但随着产业发展壮大，人才需求越来越急迫，对人才的素质要求也越来越高。游戏产业面临着人才的饥荒——到什么地方去找人才，如何找到高素质的人才呢？如果无法保证满足人才需求的话，产业的发展速度必然受到影响。游戏产业这时意识到单靠产业自己是解决不了人才问题的，于是施行学院式教育，或者说求助于学院式教育的可能性就被提上议事日程了。以电影为例，五十年代以前的好莱坞电影导演都不是从学校出来的，因为那时学校里也没有电影系和电影课。后来大学里普遍设立了电影系，对各项技术的总结和研究也日渐深入，七十年代以后的导演，如卢卡斯（南加州大学）等都是大学电影系科班出身。

从精英教育到职业培训——学院式教育的发展

从历史角度看，近现代西方的学院式教育是在中世纪的神学院(monastery)和行会组织(guild)这两个基础上发展而来。学院式教育主要体现在以下几方面：相对封闭，与社会一定程度上分离(神学院的影响)；教授(知识分子)是一个具有自己特殊准则的独立群体，有自己的等级和升级系统(行会组织的影响)；在一定时间里学生们集中精力全时学习，有严格的课程设置和考核规则，培养知识的广度重于深度，培养前瞻性重于实用性，等等。学校，特别是大学，在西方人眼里是极为神圣的所在。美国媒体曾做过一项社会调查，评选美国人最信赖的社会组织。结果是美军排名第一，大学排名第二，政府排名很后，如果不是最后的话。这就是说大学在一个社会里的诚信度必须很高。而要维护这种诚信度是必然要牺牲掉其他一些东西的，比如说大学不能搞公司和介入商业活动。美国的那几所大学，被视为民族的智库，体现的是与政府平行的知识分子的良心，在金钱至上的社会中能够维持基本的理性。哈佛耶鲁都有几百年历史了，至今昌盛不衰，而几百年前的大公司有几个能存活到现在的？而现在中国清华北大这样的学校，办公司上市搞房地产，表面上红红火火，挂着名校精品的招牌兜售热水器，借着学校百年苦心积淀的信义去赚老百姓的钱，实际上是极为短视的行为。为了短期商业利益去牺牲大学作为民族智慧良心的信誉，真乃一利万本的买卖！

前面我们所说的关于西方学院式教育的这些很美好的图景，其实是所谓的精英教育。在20世纪以前的西方社会，基本上都是施行的这种精英教育。但进入20世纪以来，随着教育的普及，学院教育也改变了。这种改变体现在美国的州立大学和社区大学系统，上大学的人越来越多，精英教育显然不能满足大多数人的需要，因为不是人人都可能去当精英的。你哈佛耶鲁可以说我们培养的是美国未来领导人，但其他大学显然不能以这种思想办学。大部分学校开始注重学生工作技能和专业知识的培养，也就是说，把学院看成学生走向社会参加工作的准备，这样从整体来看，学院式教育从一种精英教育演变成了工作培训的性质了。最显著的例子就是计算机，现在是市场上迫切需要什么新技术，或者科学家群体预测将来市场需要什么新技术，然后ACM(美国计算机协会)针对这一领域，制定颁布指导性教学大纲，以便各学校的教授们在学校里开讲这方面的内容。因此，市场对学校教什么，设定什么课程，都起决定性的作用了。实际上这也体现了业界和学校的人才供需关系。



↑犀鸟TOCO，一个合成生物的机器模型(麻省理工的媒体实验室出品)

美国游戏教育的现状

既然游戏产业和游戏市场有这个需求，必然会影响到学校的教育。我们看到美国很多大学中已经开始设立了很多关于游戏的课程，以卡内基美隆(Carnegie Mellon)大学为例，先后开的课有“游戏的戏剧结构”、“游戏文化评论”、“游戏编程实验”、“虚拟世界的构建”等课程。斯坦福大学则有“游戏设计的历史：技术，文化，和商业”等课程。其他大学的各种有关游戏的计算机，行为科学，社会科学，文学等方面的课程也有很多。可以说，学校的教授们是从多角度，全方位地看待游戏的。但这些课程目前没有系统化起来，形成一个统一的连贯的教学方案，因此只是给学生们过过瘾，并不能起到培训的作用。只有两个大学现在有比较成熟的专业设置，一个是卡内基美隆大学的娱乐技术中心（Entertainment Technology Center)的娱乐技术专业，另一个是南加州大学的电影电视学院设立的游戏及交互娱乐专业(Games and Interactive Entertainment)。这两个学校，一个是计算机名校，在软件技术，人工智能，人机交互等方面赫赫有

名；另一个是电影名校，自70年代以来培养出一批大牌导演。他们的这两个专业，体现了从技术和艺术两个角度对游戏的重视。

游戏教育的难题

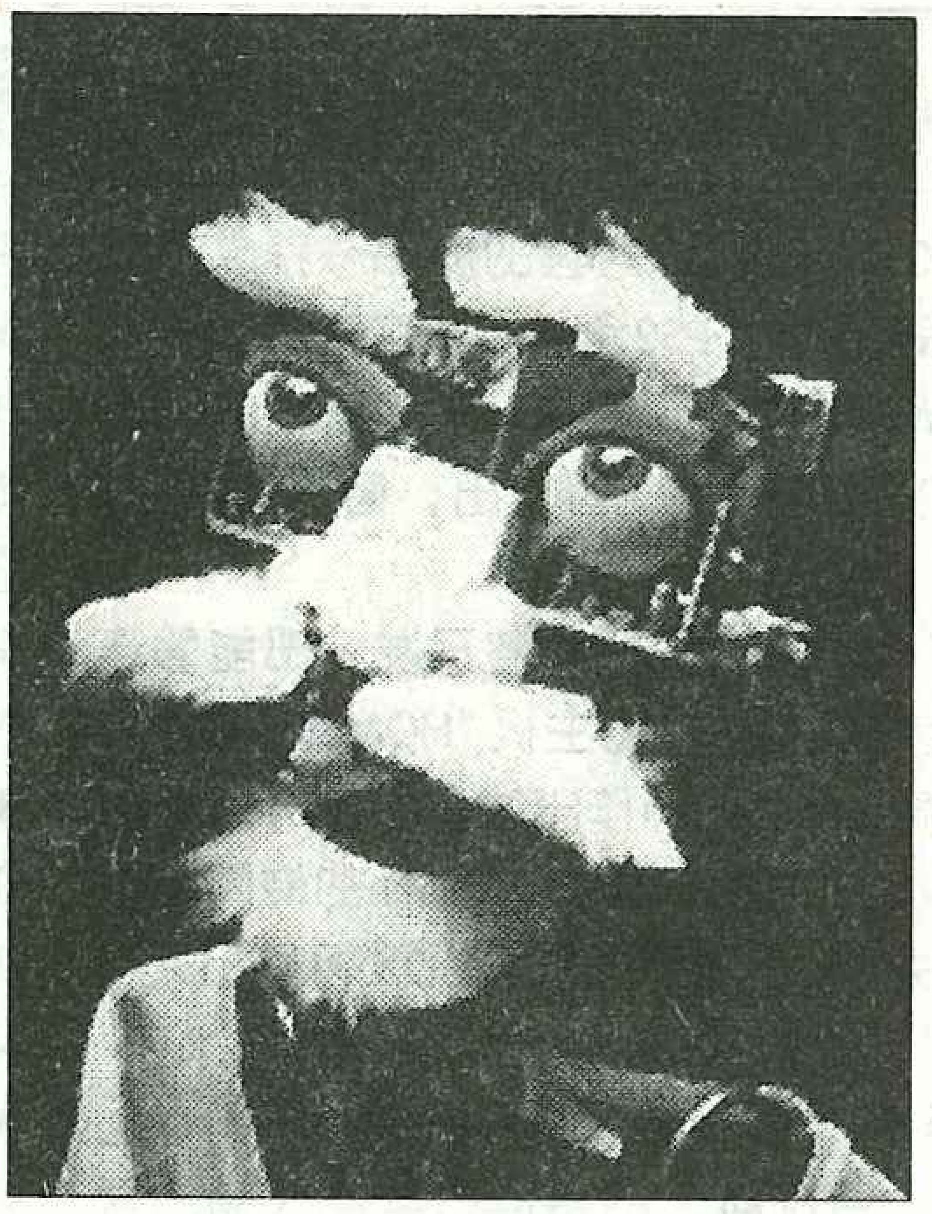
但仔细研究这两个专业的课程设置，我们会发现很大问题：这两个专业是以其他专业为基础发展来的，有很大的模仿的影子。比如说卡内基美隆大学的娱乐技术专业是从人机交互专业（HCI）里分出去的，因此其课程中很多照抄HCI的课程，然后加上其他系已经有的课程，关于游戏本身独特的艺术/技术规律的课程还是很薄弱。而南加州大学的专业，则是从电影和三维动画为基础发展起来，这两方面比较强，游戏本身的内容也比较弱。

这个问题实际和游戏的现状有关，游戏基本上有三个根基。第一是技术根基，包括计算机软件、人工智能、图形学、界面、软件工程等方面。一般大学的计算机系的课程都包括这些内容。第二是艺术根基，包括绘画、三维建模、动画、视频处理、电影技术等等，一般大学的艺术系或者专门艺术院校都可以教授这些内容。第三，游戏本身的艺术规律和技术特点。这方面在目前来看是没有任何大学有能力教授的。因为无论是业界还是教授们都还没有能够真正了解游戏本身的法则和规律，游戏设计本身还只是一种盲动。因此，游戏的教育自然出现前两项强，最后一项弱的情况。

游戏教育的另外一个问题是缺乏合格的教师。大部分开游戏课的教授们是把游戏当成比较抽象的东西来研究，比如说研究游戏和社会的关系，游戏中的性别角色问题等等。他们本身没有游戏开发经验，对高新技术的掌握很多，但具体的实践不在他们兴趣之内。而游戏界的游戏设计师们，大多数是手工作坊内培训出来的，在业界摸爬滚打可以，但上讲台对他们来说太困难了。他们的学历和水平，包括总结归纳的能力和知识的广度甚至表达能力都不够。形象地说就是开水壶里煮饺子——有东西倒不出来。当然极少数顶级设计师的水平是很高的，但他们都在忙着做游戏，不可能走上讲台传授他们的知识。

Digipen理工学院

既然大学目前无力满足游戏业的人才需求，专门的游戏学校就出现了。在日本这样的学校很多，但在美国，有名的只有一家。那就是由任天堂协办的Digipen理工学院。这个学院位于西雅图，学制为8学期，每学期15周，授予大学本科或者专科学位。其教师不是学术上有成就的教授，而是有游戏开发经验的游戏开发人员。其课程设置可以说完全是针对游戏业的需要，游戏需要什么就有什么，比如说基础课，除了基本的数学和物理就没有其他的。然后是编程，动画等课程。然后是游戏设计的课程，包括理论和实践课。最后学生们可以从头到尾做出一个比较像样的游戏，还有全部文档资料。这样的毕业生，游戏公司们可以雇了后马上就用。



会说话的机器人偶（卡内基美隆大学的娱乐技术中心）。大学里有很多很前卫的东西，游戏业暂时还用不上，但5到10年以后就不一定了。

但这样的教育有严重的问题，就是毕业生视野狭窄，只知道游戏，而不知道其他东西。而业界真正顶级的游戏设计师不是那种只知道玩游戏的人，而是能够从更广大的历史文化角度把握游戏本质的人。因为电子游戏只有20年左右的历史，而人类的各种娱乐可是有上千年历史了，而且人类本身的进化是很缓慢的。在这个技术发展如脱缰野马的时代，只有把握住历史和人性的根本，才能驾驭技术而不是被技术所驾驭。笔者曾经听过《模拟人生》系列的主设计师Will Wright的讲座，深为其知识广博精深所折服。在那个讲座上，Will Wright不只讲了《虚拟人生》的设计，而是从日本园林，一直讲到工业设计中的椅子，令人耳目一新。如果毕业生只知道游戏的话，最终他们只能达到业界的中下层，而不可能真正成功。对这一点，中国古人也有"汝果欲学诗，工夫在诗外！"的精辟见解。因此Digipen这种游戏学校，实际上是为游戏业培养廉价初级劳动力的场所，并不是游戏教育的最好的解决方案。

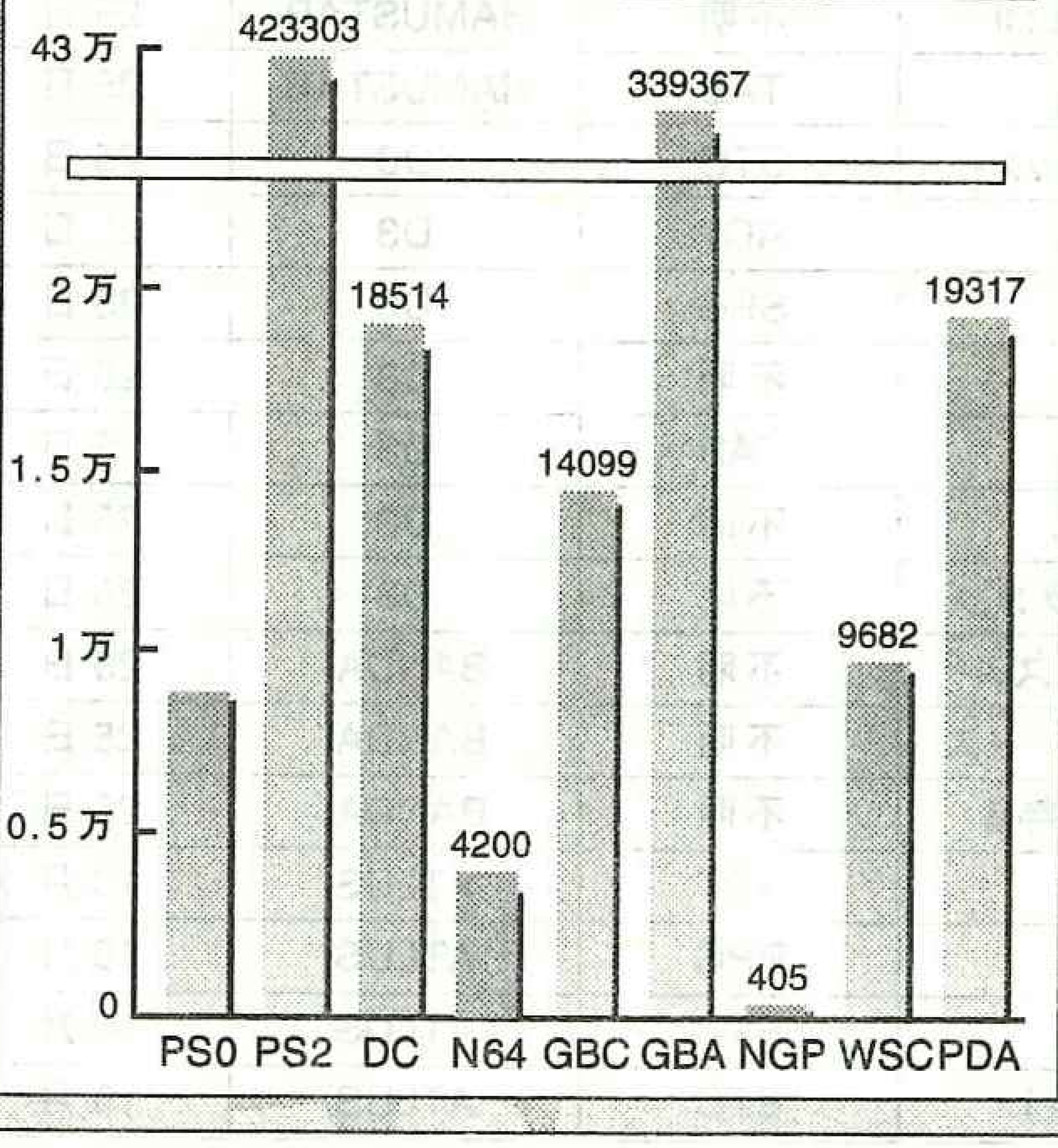
游戏教育的未来

游戏的教育对游戏业的长远发展是至关重要的问题，也是个复杂的问题，需要认真地探讨。由于篇幅限制，对如何进行游戏教育，课程如何设置，人员如何培养，本文并没有给出答案。如果愿意探讨这个问题的话，请发Email至：zhanye@yystudio.com。

日本游戏市场软硬件销售情况

日本市场游戏主机周间销量统计

（统计时间7月9日～8月9日）



日本市场各机种软件周间发卖比例

（统计时间7月9日～8月9日）

2001.7.9～7.15	2001.7.23～7.29
1.PS：市场份额32.2%	1.PS2：市场份额69.2%
2.DC：市场份额28.8%	2.GB：市场份额14.6%
3.PS2：市场份额16.7%	3.GBA：市场份额13.3%
4.GBA：市场份额12.5%	4.PS：市场份额2.2%
5.GB：市场份额7.2%	5.DC：市场份额0.7%
6.N64：市场份额1.4%	6.——：市场份额——%
2001.7.16～7.22	**2001.7.2～8.9**
1.PS2：市场份额78.9%	1.GBA：市场份额——%
2.GBA：市场份额14.3%	2.PS2：市场份额31.9%
3.GB：市场份额5.4%	3.GB：市场份额7.4%
4.PS：市场份额0.6%	4.PS：市场份额5.8%
5.DC：市场份额0.4%	5.DC：市场份额1.2%
6.WS：市场份额0.2%	6.WS：市场份额0.8%

热门软件："FF10"、"大众高尔夫"、"马里奥赛车A"

注：以上月间销量统计参考自日本"周刊ファミ通"8月10日号、8月17日号、8月24日号、8月31日号四期杂志。

业界关键数字

8700万

根据日本国内总务部6月14日统计的结果，到2005年日本国内的网络用户将惊人的达到8700万人！其中手机上网是令网络用户激增的主要原因，可以想见，未来手机网络游戏将逐渐形成规模，在人们的生活中占据一席之地。

←这是由NAMCO推出的手机游戏。

新 闻 短 波

★ 曾在 DC 上销售 55 万套的新形态养成游戏《人面鱼》即将推出 PS2 强化版。这款游戏暂定名为《SEAMAN 禁断的宠物 · 加西博士的实验岛》，预定今年 11 月 15 日推出，售价 8800 日元，媒体为 DVD。

★ 有传闻说，微软正开秘密开发一部能够连接 XBOX 与 PC 的高性能主机“HOMESTATION”，消息传出后，微软立即作出响应，XBOX 事业部发言人表示：“主机 HOMESTATION 的传闻与本公司毫无关系，我们只知道 XBOX 将早 11 月 8 日推出。”

★ 延期至明年发售的《魔兽争霸 3》在本届 ECTS 出展，今作最大的特色是英雄人物的导入，英雄人物能够累积经验值并提升级别，从而修炼自己的技巧与魔法。

★ 未经证实的消息说：在 9 月 13 日，也就是 NGC 发售的前日，一家声名显赫的厂商将发布一则震动业界的消息。以下几种可能性为业界的推测：S 社加盟任天堂阵营、S 社加盟 XBOX 阵营、SCE 或微软发表新型手掌机。

★ 恋爱游戏鼻祖《心跳纪念品》的第三作决定在今年 12 月 20 日登陆 PS2。《心跳》从 1994 发售至今，全系列总销量高达 300 万份，是游戏史上最热销的恋爱游戏。

★ EA 计划于今秋在韩国架设网络创世纪(UO)、模拟人生在线(The Sims online)以及 EA 体育游戏的网络服务。目前韩国是世界上网络普及率最高的国家，总共有 2200 万人上网，平均每个人每月在网络上花费 16 个小时，而大多数时间都花在网络游戏上。

★ 最畅销的 GBA 游戏《马里奥 Advance》的续作正在锐意制作中。《马里奥 Advance 2》是以 SFC 版《耀奇岛》为蓝本进行改进的强化版本，该作支持 4 人对战，预定 2002 年 1 月发售。

★任天堂新主机 NGC 发售前最后一次重要展会“任天堂 2001 初心会”，已于 8 月 26 日在日本的千叶幕张展览新馆落幕。在这次展会上，不仅有人们期待已久的 NGC 新软件公布，而且还有大量的 GBA 软件在这次展会上亮相(令人遗憾的是：GBA 版口袋妖怪未露面)。

★ 一度销声匿迹的美版格斗游戏《真人快打》即将登场 XBOX。X 版《真人快打》将采用全 3D 制作，不过开发商尚未透露游戏的开发画面，请留意本刊后续报道。

★ 光荣宣布，GBA 版的“三国志”将在今年 11 月 30 日发售，售价 6800 日元。

★ 来自互联网的消息称，史克威尔准备推出《最终幻想》的电视卡通版本，不过具体开发工作将委托由其它会社完成。

★ 由小岛秀夫监督、令 PS2 玩家望穿秋水的大作《合金装备 2》已定于今年 11 月 13 日率先在北美推出，售价 49.99 美元，而后在 12 月 13 日登陆日本，售价 6800 日元。

★ 韩国著名网络游戏《天堂》的电影版将由大红大紫的中国导演吴宇森出任出任总兼职。该片一片的制作费达 100 亿韩元（约 6000 万元人民币），金成洙担任导演。制作公司已跟中方达成协议，《天堂》的电影及电视剧将在中韩两地同步上映。

★ 史克威尔决定售出他们在 DigiCube 连锁店内 9% 的库位，此前史克威尔拥有 47.05% 的批发联号，售出之后仍然拥有 38.86%。

★ 由于业务发展的需要，日本老牌游戏厂商 ATLUS 在 8 月 14 日宣布：出售两家以街机业务为主的子公司，从而筹集更多的资金投入家用游戏的开发。这次被出售两家分子公司分别是 AMPRESS 与 MOO SYSTEM，业务主要以游戏机中心经营和照相贴纸机台的贩卖、租赁为主。

2001 年 10 月新作发售表

推荐作		
	~R'S 最强 ~ R · TYPE△(PS)	F1 赛车 2001(PS2)
	真 · 女神转生 II(PS)	黄金之门 第 7 卷(DC)
	时间危机 2(PS2)	玛莉与艾莉的工作室(DC)

■ PLAYSTATION

中文译名	外文原名	类型	厂商	发售日
回忆系列☆SUNSOFT vol.1	メモリアル☆シリーズ SUNSOFT vol.1	ACT	SUNSOFT	4 日
巴巴帕帕	バーバパパ	ETC	SUNSOFT	4 日
巴巴帕帕(手柄同捆)	バーバパパ(コントローラー同捆版)	ETC	SUNSOFT	4 日
SPIKE 图书馆 009 · 世界房车锦标赛	スパイクライブラリー #009 WTC ~ ワールド · ツーリングカー · チャンピオンシップ ~	RAC	SPIKE	4 日
~ R'S 最强 ~ R · TYPES	~ R'S BEST ~ R · TYPES	STG	ALMSOFT	25 日
~ R'S 最强 ~ R · TYPE△	~ R'S BEST ~ R · TYPE△	STG	ALMSOFT	25 日
新装开店!!海物语 ~ 三洋柏青哥 DX ~	新装开店!!わんわん海物语 ~ 三洋パチンコパラダイス DX ~	TAB	ALMSOFT	25 日
SUPER LITE 1500 系列 本田摩托车赛	SuperLite 1500 シリーズ Castrol HONDA VTR	SLG	SUCCESS	25 日
SUPER LITE 系列 GOLD 大家的棋盘	SuperLite Gold シリーズみんなの井基	TAB	SUCCESS	25 日
漫画核心夏天的热士	スロッターマニア core 真夏の热士!オアシス	不明	TOLAT	25 日
MAJOR WAVE 系列 J 日本涂鸦	Major Wave シリーズジグソーアイランド ~ Japan Graffiti ~	不明	HAMUSTAR	25 日
MAJOR WAVE 系列 日本一的麻雀创龙	Major Wave シリーズ日本一座雀创龙	TAB	HAMUSTAR	25 日
廉价 1500 系列 VOL.75 双人射击	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.75 THE ダブルシユーテイング ~ レイフォースメレイクライシス ~	STG	D3	25 日
廉价 1500 系列 VOL.76 捕捉球	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.76 THE ドッチボール	ACT	D3	25 日
廉价 1500 系列 VOL.77 游泳	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.77 THE 水泳	SPG	D3	25 日
廉价 1500 系列 VOL.78 ZERO	SIMPLE 1500 シリーズ Vol.78 THE ゼロヨン	不明	D3	25 日
廉价 1500 实用系列 VOL.10 水晶占卜	SIMPLE 1500 实用シリーズ Vol.10 タロット占い	TAB	D3	25 日
廉价 1500 系列 VOL.03	SIMPLE 1500 シリーズハローキテイ Vol.03 Hello Kitty ブロックくずし	不明	D3	25 日
廉价 1500 系列 VOL.04	SIMPLE 1500 シリーズハローキテイ Vol.03 Hello Kitty トランプ	不明	D3	25 日
廉价角色 2000 系列 泡泡狗	SIMPLE ギヤラグダー2000 シリーズアフロ犬 THE パズル	不明	BANDAI	25 日
廉价角色 2000 系列 假面骑士	SIMPLE ギヤラグダー2000 シリーズ反面ライダーTHE バイクレース	不明	BANDAI	25 日
廉价角色 2000 系列 机动战士高达	SIMPLE ギヤラグダー2000 シリーズ机动战士ガンダム THE 军人将棋	不明	BANDAI	25 日
咕噜咕噜君	ぐるぐるタウンはなまるくん	ACT	ATLUS	10 月
真 · 女神转生 II	真 · 女神转生 Ⅱ	RPG	ATLUS	10 月
哈喽 KITTY ABC	ハローキテイのオシヤボリ ABC	ETC	ATLUS	10 月
哈喽 KITTY ABC(手柄同捆)	ハローキイのオシヤベリ ABC(コントローラー同捆版)	ETC	ATLUS	10 月

哈喽 KITTY ABC DOWN	ハローキイのオシャベリタウン	ETC	ATLUS	10月
阿德卡名艺术传	アートカミオン艺术云(サイクロンズベスト)	不明	FOWONS	10月
相机 2000	ガメラ 2000(サイクロンズベスト)	ECT	FOWONS	10月
怒首领蜂	怒首领蜂(サイクロンズベスト)	STG	FOWONS	10月
世界百褶	ワールドツアーコンダクター(サイクロンズベスト)	ACT	FOWONS	10月

■ PLAYSTATION 2

时间危机 2+枪 2(同捆版)	タイムクライシス 2+ガンコン 2(同捆版)	STG	NAMCO	4日
国王密令 IV	KING'S FIELD IV	RPG	PLOM	4日
头文字 D 高桥凉介的达比最速理论	头文字 D 高桥凉介のタイピング最速理论	RAC	SUNSOFT	4日
头文字 D 高桥凉介的达比最速理论(键盘同捆)	头文字 D 高桥凉介のタイピング最速理论(キーボード同捆版)	RAC	SUNSOFT	4日
喝彩音乐	BRAVO MUSIC	SLG	SCE	11日
F1 赛车 2001	フォーミュラワン 2001	RAC	SCE	11日
剑士的故事	げんしのことば	不明	SCE	18日
最强职业棒球	ベストプレープロ野球	SPG	ASCII	25日
火暴公主	暴れん坊プリンセス	RPG	角川书店	25日
沉默狙击手 2	サイレントスコープ 2INNOCENT SWEEPER	STG	KONAMI	25日
实战柏青哥必胜法！兽王	实战パチスロ必胜法！兽王	TAB	SAMMY	25日
实战柏青哥必胜法！兽王 DX	实战パチスロ必胜法！兽王 DX パック	TAB	SAMMY	25日
峠 3	峠 3	RAC	ATLUS	10月
对战麻雀网络 胡！	対局麻雀ネットでロン！	TAB	ALK	10月
星球大战·星空的梦幻	スターウォーズ·スターファイター	STG	EASPORT	10月
机甲世纪 GP	机甲世紀 G ブレイカーレジェンドオブクラウディア	ACT	SUNRISE	10月
THE 山手线～Train Simulator Real	THE 山手线～Train Simulator Real	SLG	SCE	10月
正义的我方	正义の味方	AVG	SCE	10月

■ DREAMCAST

划水	プロペラアリーナ	SPG	SEGA	4日
黄金之门 第7卷	エルドラドゲート第7巻	RPG	CAPCOM	10日
恐怖之地	ボンバーヘツヘ	不明	FGS	18日
CANDY STRIPE	Candy Stripe～みならい天使～	不明	SEGA	25日
CANDY STRIPE 限定版	Candy Stripe～みならい天使～初回限定版	不明	SEGA	25日
天卵 1ST SUNNYSIDE	てんたま－Ist Sunnyside－	不明	KID	25日
D+VINE	D+VINE[LUV](ディヴァインラウ)	不明	POLNSSOFT	下旬
玛莉与艾莉的工作室	マリーとエリーのアトリエ～ザールブルグ炼金术士 1·2～	SLG	IMAGINEER	10月

■ GAMECUBE

PIKMIN	ピクミン	SLG	任天堂	26日

■ GAMEBOY

机关秀	きかんしやトーマスソドートウのなかまたち	SLG	TAM	12日
激走！音速仓鼠	激走！ダンガンレーセ～音速バスター DANGUN 弹	SLG	IMAGINEER	12日
扑通扑通	ドキXドキさせて!!	不明	SMILSOFT	26日
汉字 BOY3	汉字 BOY3	ETC	SMILSOFT	10月

■ GAMEBOY ADVANCE

哈迪那萨迪那	ハテナサテナ	SLG	HADSUN	4日
很好进化版	なかよしベットアドバンス①かわいいハムスター	SLG	MTO	12日
大家噗呦噗呦	みんなでぷよぷよ	不明	SEGA	18日
KITTY 合集	ハローキティコレクションミラクルファッションメーカー	ETC	IMAGINEER	19日
很好麻雀	なかよし麻雀かぶりーチ	TAB	KONAMI	25日
逆转裁判	逆转裁判	SLG	CAPCOM	10月
法兰克斯	ファランクス	不明	KEMCO	10月

■ NEO·GEO

战国传承 2001	战国传承 2001	STG	SNK	25日

■ WONDERSWAN

数码怪兽	デジモンテイマーズバトルスピリット	SLG	BANDAI	上旬
犬夜叉	犬夜叉～かごめの战国日记～	SLG	BANDAI	下旬

注：以上发售表的统计时间为9月10日，表中游戏的发售日有变动的可能性。

美年达 中国电玩榜

本月“美年达中国电玩榜”统计时间为 2001 年 8 月 1 日 ~ 8 月 31 日，这期间共收到有效选票 2200 票。

以下排行榜中，“昔”一列中的数字表示该游戏在上期排行榜中的名次；其中“新”表示该游戏第一次上榜，“再”表示该游戏再次上榜。

家用游戏当月排行榜

序	昔	游戏名称	计票
1	1	**最终幻想 8** 机种:PS 厂商:SQUARE 类型:RPG 再精美的 CG 也遮不住系列的光辉(天津 于鸿禧)	815
2	2	**实况胜利十一人 2000** 机种:PS 厂商:KONAMI 类型:SPG 吃牌儿的时候很爽！(北京 徐涛)	514
3	3	**生化危机 3 ~ 最终逃脱** 机种:PS 厂商:CAPCOM 类型:AVG 丧尸们都爱用 XX 牙膏,身体倍儿棒,吃嘛嘛儿香(天津 常亮)	510
4	5	**超级机器人大战 α** 机种:PS 厂商:BANPRESTO 类型:SLG 难道这些机器人就没有终结的那一天?(北京 赵铮)	421
5	4	**莎木 一章·横须贺** 机种:DC 厂商:SEGA 类型:FREE “莎木”是游戏与电影的过渡品。(吉林 郭立刚)	401
6	6	**最终幻想 9** 机种:PS 厂商:SQUARE 类型:RPG 今天你玩了吗！(天津 李超)	375
7	8	**口袋妖怪 金·银** 机种:GB 厂商:NINTENDO 类型:RPG 为何妖怪组队战斗没有援护攻击?(北京 白云璐)	364
8	7	**寄生前夜 2** 机种:PS 厂商:SQUARE 类型:RPG + AVG 我想吐,却吐不出来,我的心被伤害(南京 张凡)	273
9	10	**永恒传说** 机种:PS 厂商:NAMCO 类型:RPG 音乐越来越差了。(四川 李国华)	246
10	11	**合金装备 索利德** 机种:PS 厂商:KONAMI 类型:战略谍报 ACT 不玩不知道,一玩吓一跳。(广西 刘志机)	246

序	昔	游戏名称	计票
11	9	生化危机 代号:维罗尼卡 (DC、CAPCOM、AVG)	240
12	12	恐龙危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	215
13	14	最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG)	210
14	13	樱大战 3 ~ 巴黎的燃情岁月 (DC、SEGA、AVG)	205
15	新	尤多娜英雄战记 (PS、ENTER BRAIN、SLG)	194
16	15	生化危机 2 (PS、CAPCOM、AVG)	180
17	17	勇者斗恶龙 7 (PS、ENIX、RPG)	169
18	新	最终幻想 10 (PS2、SQUARE RPG)	169
19	16	射雕英雄传 (PS、SCEI、RPG)	148
20	21	北欧战神传 (PS、ENIX、RPG)	142
21	18	实况胜利十一人 4 (PS、KONAMI、SPG)	134
22	20	格兰蒂亚 2 (DC、GAME ARTS、RPG)	113
23	22	仙剑奇侠传 (SS、大宇、RPG)	112
24	26	GT 赛车 2 (PS、SCEI、RAG)	101
25	24	龙骑士传说 (PS、SCEI、RPG)	95
26	新	寄生前夜 (PS、SQUARE、RPG)	84
27	25	穿越时空 (PS、SQUARE、RPG)	80
28	23	樱大战 2 ~ 望君珍重 (SS、SEGA、AVG)	79
29	19	合金弹头 X (PS、SNK、STG)	73
30	30	放浪冒险谭 (PS、SQUARE、AVG)	73

填写选票的注意事项：A．不要在选票中填写未发售的游戏，否则选票无效；B．依据本刊译名填写游戏名称，热门游戏名称可直接参考本刊“排行榜”；C．一定要在选票上按规格填写清楚真实姓名、地址和邮编。

日本家用机新作期待排行榜

序	昔	游戏名称	计票	序	昔	游戏名称	计票
1	4	樱大战 4 机种:DC　厂商:SEGA 类型:SLG+AVG　发售日:2002 年春预定	1489	6	8	超级机器人大战 A 机种:GBA　厂商:BANPRESTO 类型:SLG　发售日:2001 年 9 月 21 日	1094
2	3	星海传说 3 机种:PS2　厂商:ENIX 类型:RPG　发售日:未定	1276	7	7	鬼武者 2 机种:PS2　厂商:CAPCOM 类型:ACT　发售日:2002 年 3 月 7 日	666
3	1	莎木 2 机种:DC　厂商:SEGA 类型:FREE　发售日:2001 年 9 月 6 日	1240	8	6	最终幻想 Ⅲ 机种:WS　厂商:SQUARE 类型:RPG　发售日:未定	625
4	新	最终幻想 Ⅺ 机种:PS2　厂商:SQUARE 类型:网络 RPG　发售日:2002 年 3 月预定	1214	9	新	任天堂全明星大乱斗 DX 机种:NGC　厂商:任天堂 类型:ACT　发售日:2001 年 11 月预定	550
5	2	合金装备 2~自由之子 机种:PS2　厂商:KONAMI 类型:ACT　发售日:2001 年 12 月预定	1182	10	9	路易鬼屋历险 机种:NGC　厂商:任天堂 类型:ACT+AVG　发售日:2001 年 9 月 14 日	535

日本家用机软件月间销售排行榜

序	游戏名称	销量	序	游戏名称	销量
1	大众高尔夫 3 机种:PS2　厂商:SCEI 类型:SPG　发售日:2001 年 7 月 26 日	616962 总:同上	6	ONE PIECE 海贼团 机种:PS　厂商:BANDAI 类型:RPG　发售日:2001 年 8 月 2 日	233393 总:同上
2	魔颤 机种:PS2　厂商:CAPCOM 类型:ACT　发售日:2001 年 8 月 23 日!	446205 总:同上	7	爆转射击　海湾之刃 机种:GB　厂商:ブロッコリー 类型:ACT　发售日:2001 年 7 月 27 日	146263 总:同上
3	最终幻想 X 机种:PS2　厂商:SQUARE 类型:RPG　发售日:2001 年 7 月 19 日	445759 总:2195496	8	瓦里奥岛~耀奇的宝物 机种:GBA　厂商:任天堂 类型:ACT　发售日:2001 年 8 月 21 日	145930 总:同上
4	马里奥赛车进化版 机种:GBA　厂商:任天堂 类型:RAC　发售日:2001 年 7 月 21 日!	283886 总:545683	9	实况职业棒球 8 机种:PS2　厂商:KONAMI 类型:SPG　发售日:2001 年 8 月 2 日	139010 总:同上
5	黄金的太阳 机种:GBA　厂商:任天堂 类型:RPG　发售日:2001 年 8 月 1 日	267936 总:同上	10	GT 赛车 3 机种:PS2　厂商:SCEI 类型:RAC　发售日:2001 年 4 月 28 日	95444 总:1378463

☆大作纷纷登场！销售旺季点燃战火！

●从本期开始，本刊将进行连续三期的抽奖活动，奖品之丰富，实在是连风林都垂涎三尺了。而且，本次抽奖与美年达中国电玩榜的月奖及半年奖会分开进行，也既是说，你中了本刊的抽奖活动，还有机会再中电玩榜的大奖，您只需寄回明信片，就可以参加多项抽奖，机会多多，实在不容错过！

●暑期是一年之中比较重要的销售旺季，许多大作都在此时登场。这从本月的销量榜即可看出。尤其是第一名的“大众高尔夫 3”，在 PS2 上依旧保持系列作的人气，实属难得。还有 CAPCOM 精心炮制的“魔颤”也有不俗佳绩。看来厂商们此时都乐翻了吧?值得注意的是 GBA 的三部作品居然在 PS2 的狂轰乱炸下仍表现出非常好的销售势头，也足以证明了在这次商战中并非 PS2 才是唯一赢家。GBA 的“马里奥赛车”一如风林预言销量稳步上涨，有望超越“马里奥 A”而越至 GBA 软件销量冠军的宝座，估计不出两个月就应该可以达到了。

●结稿时 NGC 已经发卖，不知道大家是否玩到。从香港的售价上看，首发价格还是比较昂贵的，两款游戏与原配主机加在一起价格扬至 3600 以上，不知道到了大陆又会是个什么价格。不管那么多，风林已经在攒钱中了，11 月预定……我相信，这次的任天堂——不一样！！

→随着 SEGA 在软件方面大牌频频出击，NAMCO 终于也坐不住了。旗下三款大作同时在 PS2、NGC、XBOX 上推出。虽然不知道深水蓝小姐会不会将她靓丽的身影带到 NGC、XBOX 上……





日本家用机游戏当月排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
最终幻想 X (PS2、SQUARE、RPG、2K1.7.19)	1988
樱大战 3～巴黎的燃情岁月 (DC、SEGA、SLG、2K.3.22)	694
勇者斗恶龙 7 (PS、ENIX、RPG、2K.8.26)	403
最终幻想 9 (PS、SQUARE、RPG、2K.7.7)	222
最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG、97.1.31)	210
KANON (DC、NEC、AVG、不详)	208
街 (SS、CHUNSFOT、AVG、不详)	204
GT 赛车 3～A 规格 (PS2、SCE、RAC、2K1.4.28)	199
奥伽战争 2 (SFC、QUEST、S·RPG、不详)	196
塞尔达传说～时之笛 (N64、NINTENDO、A·RPG、98.11.21)	186

日本家用机游戏累计排行榜	
游戏名称(机种、厂商、类型、发售日)	得票
勇者斗恶龙 7～伊甸的战士们 (PS、ENIX、RPG、2K.8.26)	35117
最终幻想 9 (PS、SQUARE、RPG、2K.7.7)	28611
樱大战 3～巴黎的燃情岁月 (DC、SEGA、SLG、2K.3.22)	17886
永恒传说 (PS、NAMCO、RPG)	14612
最终幻想 7 (PS、SQUARE、RPG、97.1.31)	12711
鬼武者 (PS2、CAPCOM、AVG、2K1.1.25)	12307
不可思议的迷宫 风来西林 2～鬼袭来！西林城～ (N64、CHUNSOFT、RPG、97.1.31)	9043
异度装甲 (PS、SQUARE、RPG、1998.2.11)	8774
奥伽战争 2 (SFC、QUEST、S·RPG、不详)	8423
KANON (DC、NEC、AVG、不详)	7918

日本街机游戏最新排行榜	
游戏名称(基板、厂商、类型)	得票
铁拳 4 (SYSTEM246、NAMCO、FTG)	25200
德比共有俱乐部 2000 (NAOMI、SEGA、SLG)	16733
机动战士高达～联邦对吉翁 (NAOMI、CAPCOM、ACT)	11887
太鼓的达人 (SYSTEM12、NAMCO、音乐)	9233
CAPCOM 对 SNK 千年之战 2000 (NAOMI、CAPCOM、FTG)	8603
狂热节拍 6 版混合 (不明、KONAMI、音乐)	6850
生化危机 代号:维罗尼卡——武装生存者 2 (NAOMI、CAPCOM、STG)	6521
VR 战士 3·组队战 (MODEL 3、SEGA AM2、3D－FTG)	6364
对战麻将·全明星 (不明、彩京、TAB)	5760
RACE ON (SYSTEM23、NAMCO、RAC)	5138

欧美家用机游戏最新排行榜
游戏名称(机种、厂商、类型)
GT 赛车 3～A 规格 (PS2、SCEA、RAC)
超级马里奥进化版 (GBA、NINTENDO、ACT)
街头篮球 (PS2、EA、SPG)
TWISTED METAL:BLACK (PS2、SCE、RPG)
索尼克大冒险 2 (DC、SEGA、ACT)
最终幻想历史 (PS、SQUARE、RPG)
东尼滑板 2 (GBA、ACTIVISION、SPG)
塞尔达传说～不思议的木之实 时空之章 (GB、NINTENDO、RPG)
口袋妖怪 银 (GB、NINTENDO、RPG)
口袋妖怪 金 (GB、NINTENDO、RPG)

街机游戏当月排行榜	
游戏名称(基板、厂商、类型)	计票
97 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	148
99 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	142
合金弹头 2 (MVS、SNK、STG)	84
格斗之王 2000 (MVS、SNK、FTG)	70
合金弹头 X (MVS、SNK、STG)	55
98 格斗之王 (MVS、SNK、FTG)	52
吞食天地 2·赤壁之战 (CPS1、CAPCOM、ACT)	35
合金弹头 3 (MVS、SNK、STG)	27
铁拳 3 (SYSTEM12、SNK、FTG)	12
打击者 1945·2 (不明、彩京、STG)	11

本月热门游戏



←这是 CAPCOM 继《鬼武者》后为 PS2 开发的又一部大作，本作着重爽快感，背景利用全多边形表现，拥有 PS2 的你绝对不能错过。



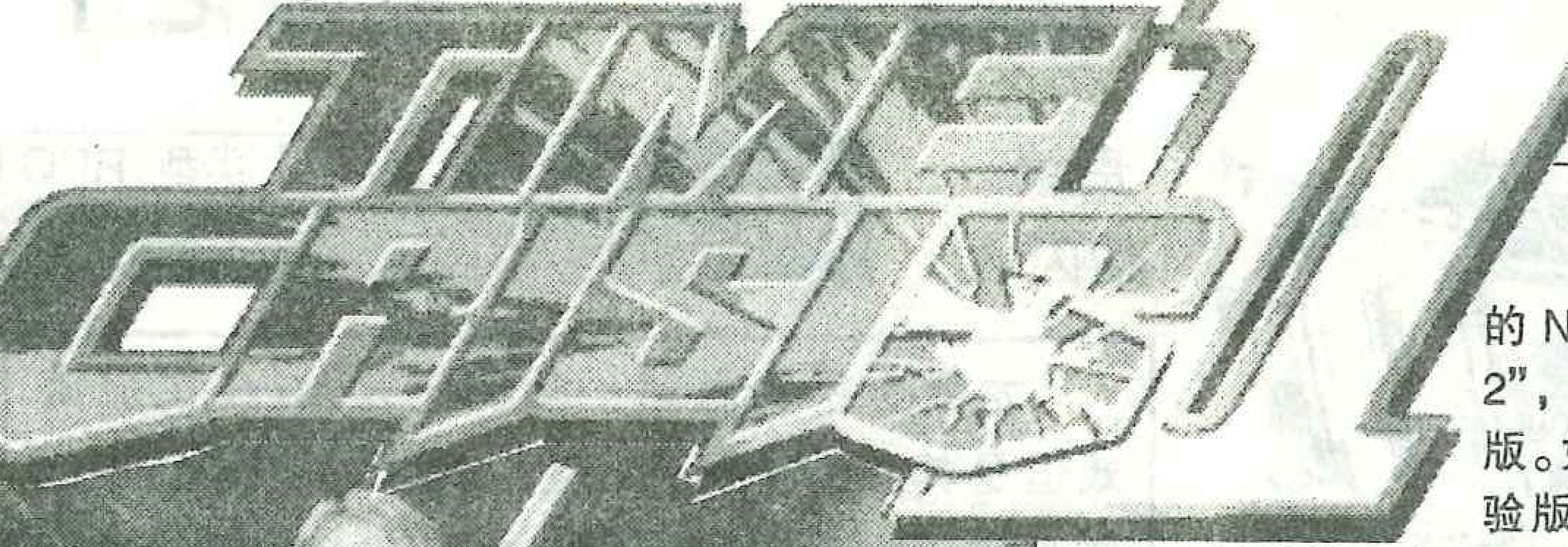
→GBA 上目前最强的 RPG 游戏，不仅画面十分出色，而且各种有趣的迷题都是吸引玩家的要素。

以上排行榜中和"日本家用机月间销售排行榜"部分参考自日本"周刊ファミ通"杂志 2001 年 8 月 24 日、31 日合并号～2001 年 9 月 14 日 4 期。其中"家用机游戏新作期待排行榜"及"日本家用机游戏当月排行榜"统计依据为"周刊ファミ通"杂志的 2001 年 9 月 14 日。

本期参与"美年达中国电玩榜"的 50 名幸运读者名单

中奖者由电脑随机抽出，本期奖品为价值约 50 元的精美礼物。凡参加"美年达中国电玩榜"，均可能得到每月不同的纪念奖品，更有可能获得年度的大奖。

北京	蔡磊	上海普陀	朱琦	天津塘沽	马骅	上海梅陇	顾烨滔	辽宁鞍山	梁松
福建厦门	陈学良	重庆渝中	徐峤为	河南郑州	崔杰	天津和平	刘晟	江苏南京	单华君
广东揭西	张俊生	上海虹口	金泓	江苏句容	王卓越	天津河北	王锐	江苏无锡	周伟
广西柳州	张宾	广东云浮	邓志健	四川泸州	尹桥	天津红桥	任勇	四川华莹	何涛
湖北荆州	李波	四川道宁	梁田	福建福清	王长捷	北京丰台	霍磊	上海闵行	蔡亚明
广东珠海	赵超华	天津塘沽	刘铭	河北张家口	杜小刚	河南郑州	唐磊	北京	高昆
广东阳江	谭纪光	广西艺术学院	岑昆阳	河北邢台	杨海永	北京通州	马征	贵州赤水	穆劲松
广西柳州	许天虎	四川郫县	谢永亮	四川锦阳	徐伟	上海嘉定	徐(民)	浙江温州	李鸣雷
辽宁沈阳	孟祥	广东肇庆	刘坚文	浙江杭州	叶瑜	郑州西城	戴文(梁)	黑龙江青冈	徐心龙
吉林长春	李凯峰	北京顺义	杨磊	福建福州	黄卫东	福建福鼎	王豫桐	吉林四平	张雨



时间危机 2

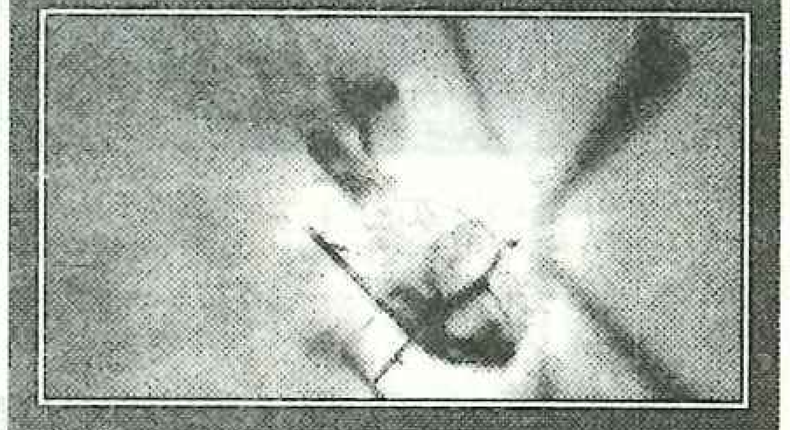


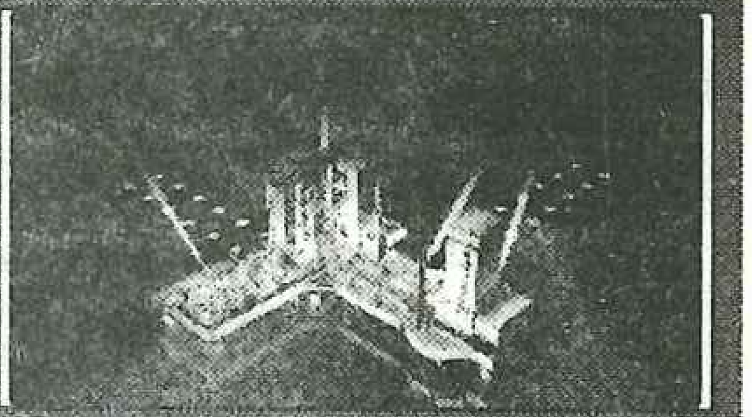
在'97 年就已在 AC 上登场的 NAMCO 招牌枪机“时间危机 2”，终于将于近期推出 PS2 版。如果有玩前段时间派发的体验版的朋友，对本作应该不用费什么心思就掏腰包了吧？值得关注的还有同时发售的专用枪，全套售价：9800 日元！有没有考虑买下呢？没有枪的配合，魅力可就大打折扣了！

PS2	厂商:NAMCO	类型:STG
	发售日:今秋预定	









枪林弹雨场面气势恢弘，血雨腥风造就火枪英雄！

“时间危机”系列一向以逼真的场面著称，本作进化到 PS2 以后当然大幅提升了画面效果。PS2 版不但继承了街机版的内容，而且还加入了原创的两种游戏模式。在此基础上，本作还增加了许多故事分支，战场也延伸到了列车之战以及乘坐气艇于河流上作战。可以说，在场面上是大大的丰富了！

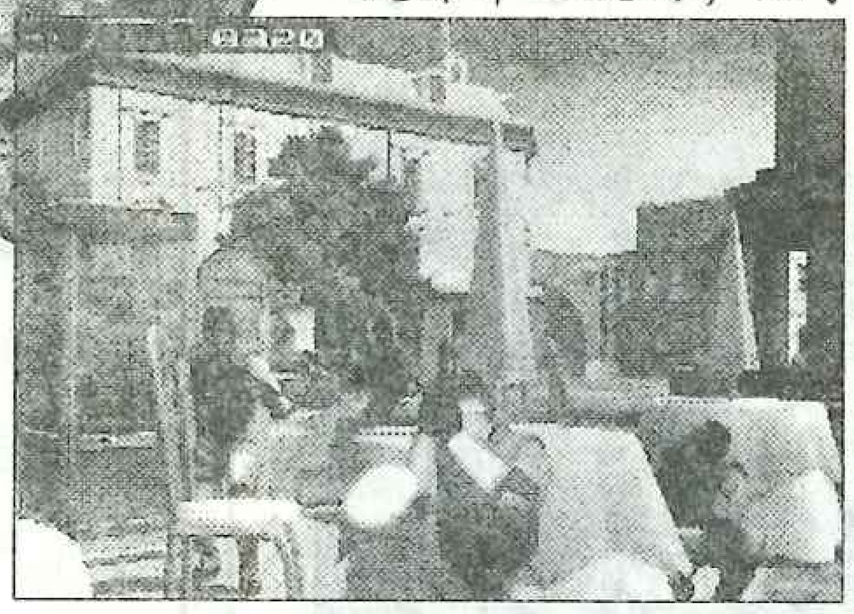


↑在狭小的巷子里枪战，由于可供躲避的物体很少，所以难度也是非常之大的，几乎对玩家的操作苛刻到了极点。而且，遇到此时玩家一定要冷静面对，不然多半倒下的会是玩家控制的角色……

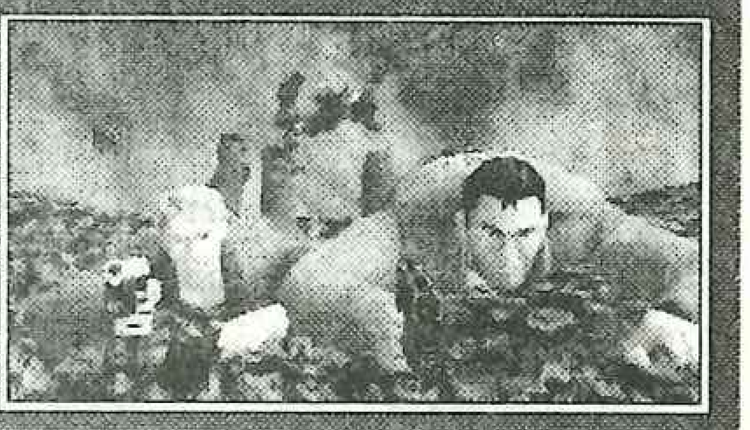
STORY

以开发新时代通信业务为主的 NEODYINE INDUSTRIES 公司，在 1998 年展开了一项名为“STARLINE NETWORK”的计划，国际谍报机构 VSSE 发现该计划实际上是用于军事方面，于是立即派遣侦察员克里斯蒂秘密潜入该组织收集情报，但身份被揭穿并被追捕，VSSE 于是再度派出罗伯特与基斯前去救援……





→敌人众多，一定要尽快解决，考验玩家枪法的时候到了！而如果没有在限定时间内解决敌人的话，体力就要被扣掉一格，这系统与一代都是一样的……



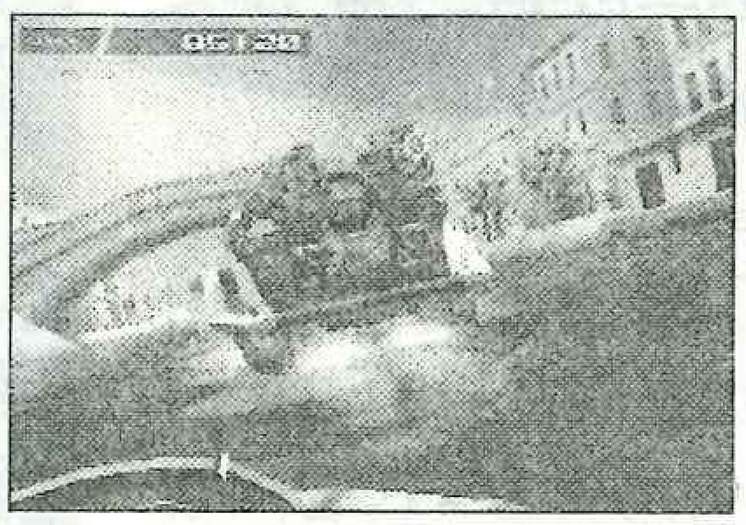




——双人作战依旧继承，乐趣倍增热血沸腾！

这次的“时间危机 2”终于实现了双人作战，互相配合的玩法。街机版的新颖之处在于 1P 和 2P 可以以不同的视点进行游戏，这样不仅可以从两方包围敌人，迅速作出最有效的攻击，并相互援助，力求将伤害度减到最低。

而这回的 PS2 版将会以两种方式来让玩家作出挑选。一种是在同屏内分割画面，剧情在一起时合并，分开时就变成两个，很考验玩家之间的默契。另一种方式就比较昂贵了，即利用 I.LINK 来连接两台 PS2 进行游戏，不过两台主机、两台电视、两张碟、两把枪……真的是只有有钱人才消受得起呀。



↑水上激战！！视点随气艇因波浪翻滚而起伏，真是刺激！好像在“死亡之屋 2”里也有这景象……

专用枪二代参上！！



←这东西没理由错过！真是射击迷必备呀！





好马配好鞍，玩这种好游戏当然要配枪喽！看，枪后还有类似 DC 枪的十字键呢，枪底也有键位，用途应该很广吧？不知道 NAMCO 还会不会设计成只对应自家游戏呢？

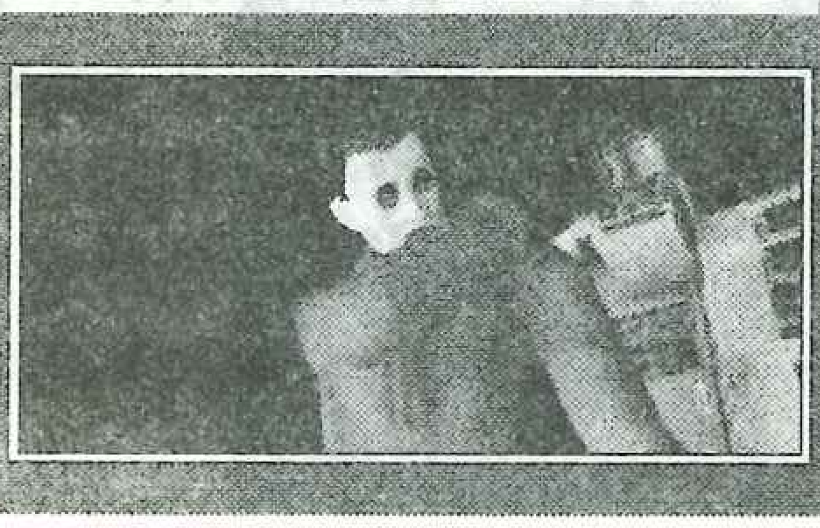












BREATH OF FIRE
ブレスオブファイアII
—使命の子—

龙战士 II——使命之子

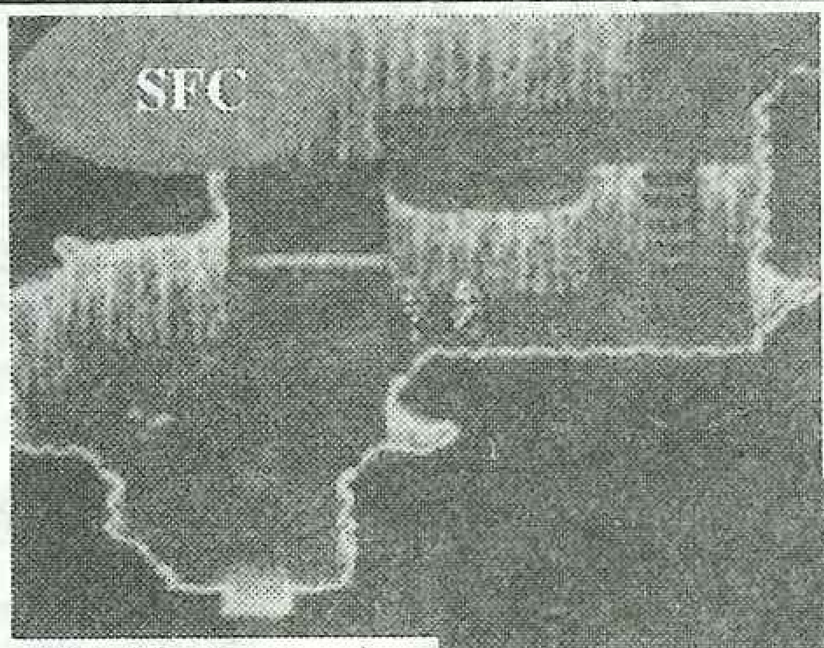
责编
莱因 A

GBA	厂商:CAPCOM	类型:RPG
	发售日:2001年冬	

龙战士系列虽然一直就不是 RPG 主流游戏但是其独特新颖的构思，总能为这家动作老铺带来不少财富。尽管这次的 GBA 版仍然是移植于 SFC 同名作品，但是不要以为这款 94 年推出的游戏没有竞争力，值得怀念的游戏依然值得买来一玩的，就像街霸 IIX 一样！

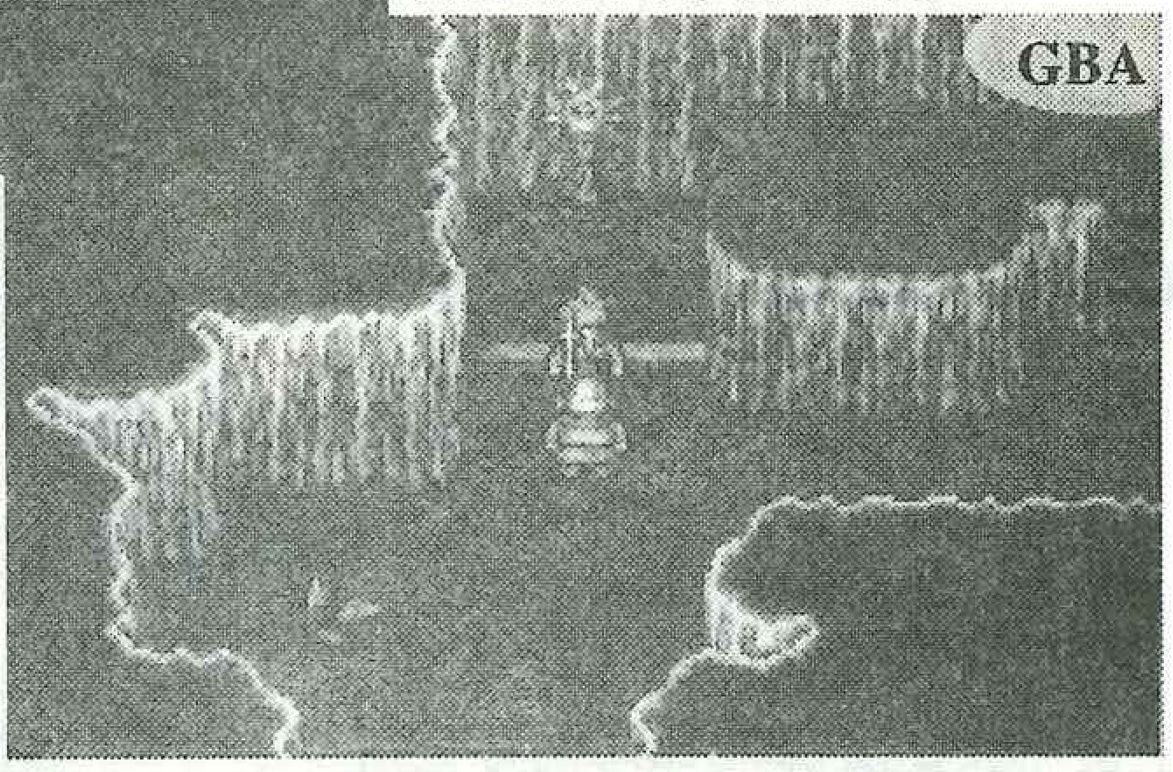
名作续篇再度登场 GBA　力争掀起龙之阵风

以拥有变身为神龙能力的少年为主角的 RPG 游戏——龙战士系列，在 GBA 上的复刻版第一作已经发售，并且得到了广泛的好评。CAPCOM 也趁热打铁的公布了第二作的移植计划。这次的 GBA 版可不只是简单的完全移植，其中还加入了大量新要素，使得这款游戏更加值得期待。



SFC 版忠实再现！

在系统与事件方面与原作基本相同，不过增加了中途记录与用 B 键进行奔跑的功能，充分为掌机着想。



↑→在如此小的屏幕上所表现出来的画面几乎与 SFC 版完全一样，看来 GBA 的机能的确远远凌驾于 SFC。

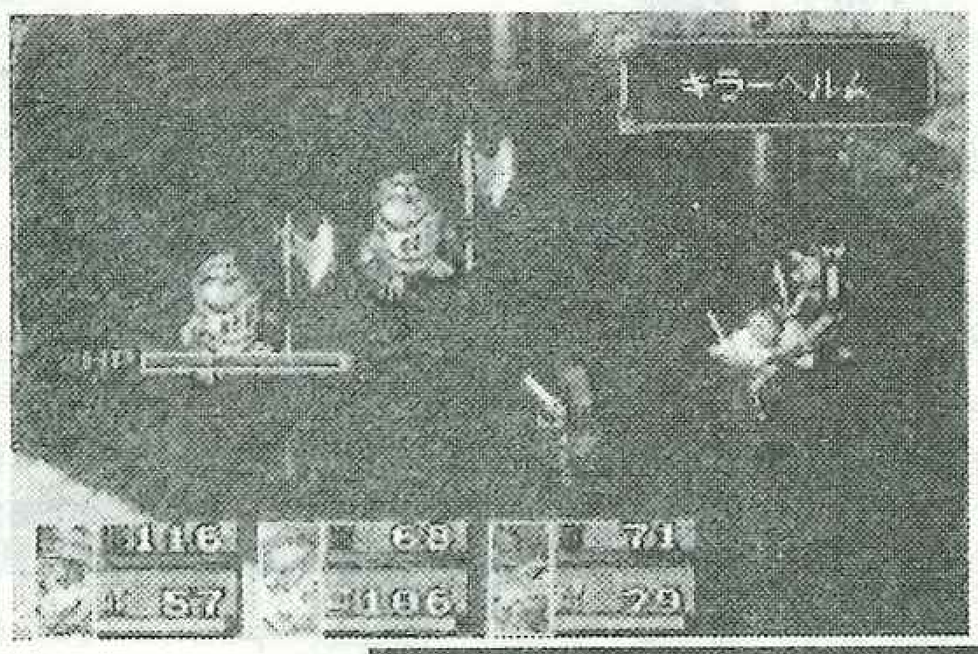
小村中的事件拉开了龙战士的序幕

本作的舞台发生在前作 500 年后的世界。主角龙是一个在边境小村与父亲和妹妹一起生活的普通少年。一天龙一个人前往村外的山洞中寻找出去玩的妹妹。找到妹妹的龙回到村子后却发生了一件非常重大的事件，而他的人生也就此改变……



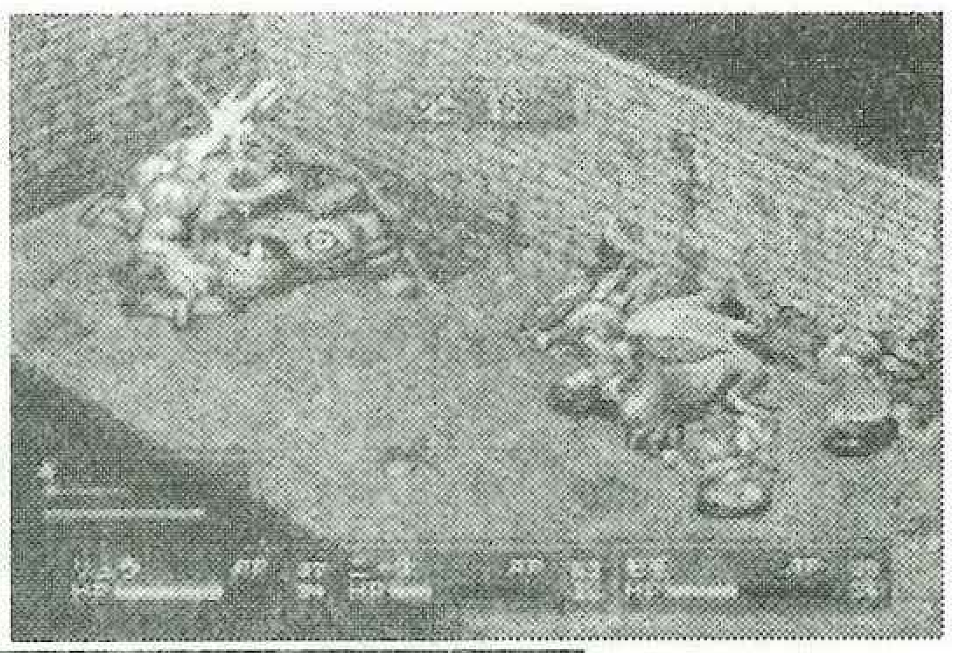
GBA 版龙战士 II 的变化何在

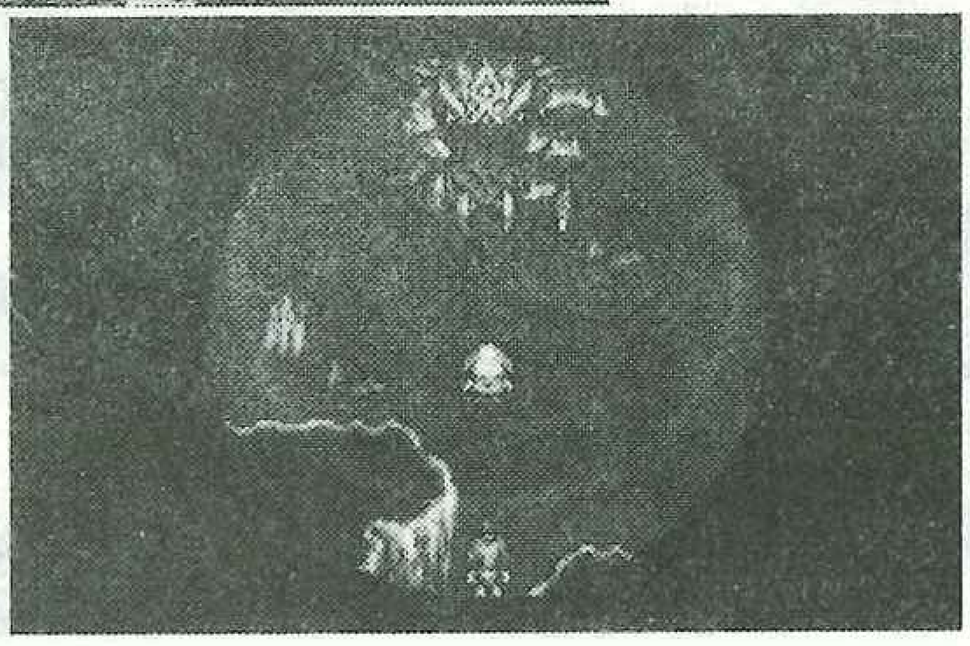
7 年前推出的游戏如何参与新世纪游戏的竞争？答案很简单，就是加入新要素。龙战士 II 中最主要的就是多了一种被称为通信交换的新模式，玩家可以通过通信线与其他玩家交换武器装备与宝物，互通有无。这种看似抄袭口袋妖怪的系统在正统 RPG 游戏中可是很少见的。此外本作虽然号称完全移植，其实还加入了许多新事件。而且角色的头像等细节只处都全新制作，老玩家看到本作一定会有脱胎换骨的感觉。



龙战士的历史

从 1993 年龙战士发售，直到 PS 版的龙战士 4。这个系列在 SFC 和 PS 上各推出了两款作品，而游戏的影响力也是随主机的进化而步步高升。尤其是 PS 版的龙战士 4 在国内颇有人气；可以说是集大乘之作。不知道能不能在 GBA 上看到龙战士们的大集合。从 GBA 的性能来看这一切也绝不是不可能！





↑→龙战士在 SFC 上的两个版本，其中的合体系统被日后许多游戏所借鉴。



↑←硬件提升后游戏品质也大幅度上升了，不过这种游戏 GBA 移植不会太困难的。



遨游蓝天的畅快

螺旋桨竞技场

Propeller Arena

Aviation Battle CHAMPIONSHIP

DC 厂商：SEGA 类型：A·STG 发售日：2001年内

一款以老式飞机为主角的射击游戏，在全国经过《珍珠港》的洗礼后，这种复古风格对我们是否更有吸引力呢？

以简单操作体验刺激空战！上网最多6人对战！

在5月E3展上展出的"ProjectPropellerOnline"现在以"PropellerArena"之名，正式在DC登场。

乍看之下，本作可能会被误认为是一般的飞行游戏。事实上，它的游戏系统与现在的飞行游戏差别很大，更讲究追求对战的乐趣。虽然游戏基本上仍旧是飞行游戏，但搭载了利用指令操作来扰乱敌人和绕到背后等等必杀技系统，每个人都能用格斗游戏的感觉来体验炽热的空战。而且，游戏内容满载对战乐趣，在不上线时也能进行1～4人对战（上线时是2～6人对战）。

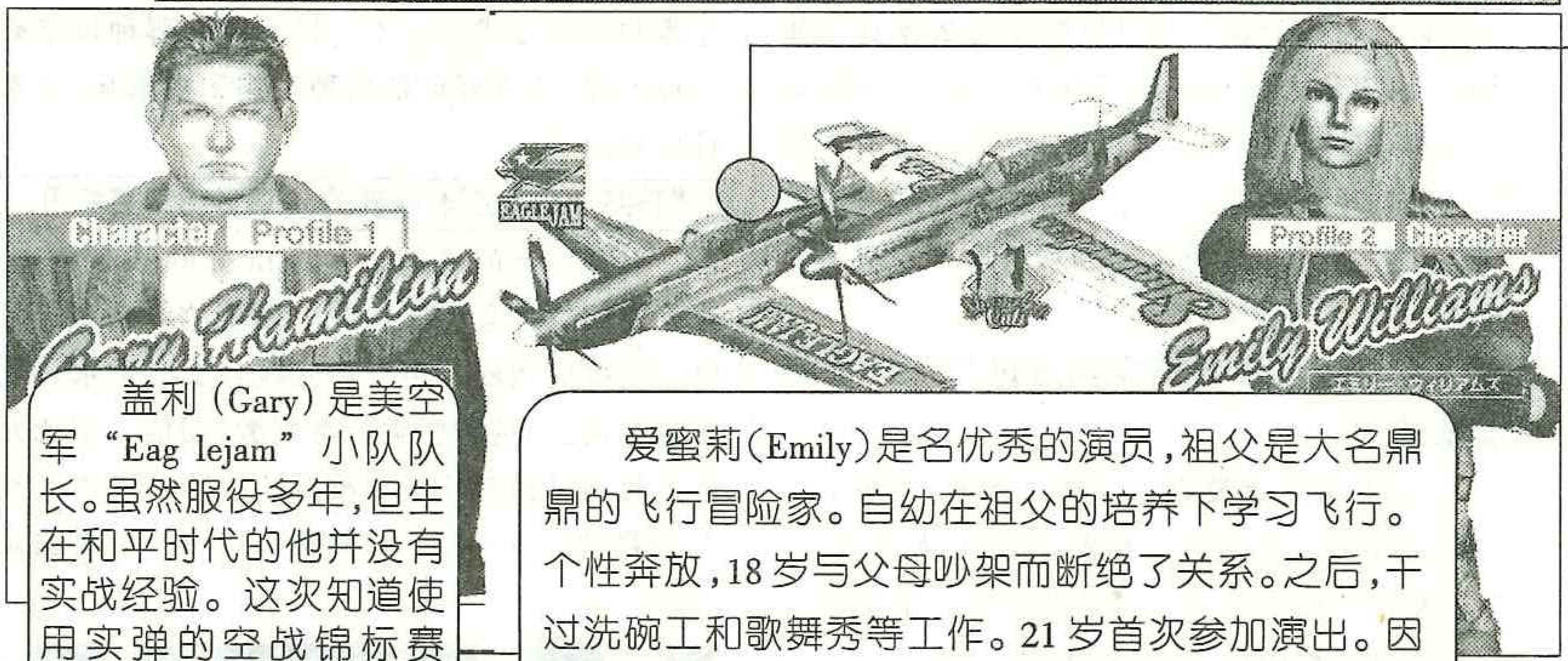
超炽热的对战！



由于是螺旋桨飞机，所以基本上是机枪战。

←机体设有生命力，耗尽就会被击坠。画面上方计量表是敌机生命力；下方是自机的。

公开的角色和机体档案



P－51 DMUSTANG
美国陆军机，被喻为第二次世界大战最优秀机种，运动性能一流、航续距离长、可作某程度的轰炸，可说是万能机。

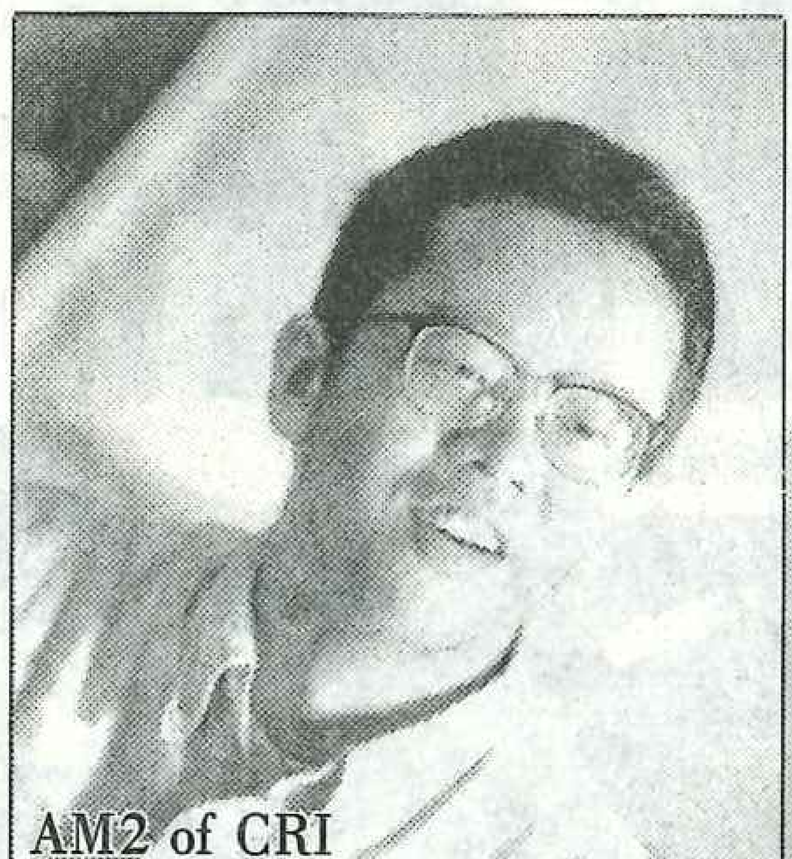
盖利(Gary)是美空军"Eag lejam"小队队长。虽然服役多年，但生在和平时代的他并没有实战经验。这次知道使用实弹的空战锦标赛"Aviation Battle Championship即将开办，为了测试自己，决心参战。是个充满热情的男子汉。

爱蜜莉(Emily)是名优秀的演员，祖父是大名鼎鼎的飞行冒险家。自幼在祖父的培养下学习飞行。个性奔放，18岁与父母吵架而断绝了关系。之后，干过洗碗工和歌舞秀等工作。21岁首次参加演出。因为祖父在不久前逝世而重新面对飞行，参加了ABC。事实上在爱蜜莉离家后，她的祖父一直暗中资助她。

此作的机体全部是以登场角色的小队颜色涂装而成，应该有助于增加玩家的爱恋度。

本作的主角全是螺旋桨战斗机，亦即活塞式引擎机。这些飞机都是在第二次世界大战所使用过的机型。除了上面介绍的P－51D之外，还能使用P－38和SPEEDFIRE等许多名机。机种阵容庞大，每架都能满足螺旋桨战斗机迷的心。

"螺旋桨竞技场"开发者访谈



AM2 of CRI
"螺旋桨竞技场"制作人
大崎诚
参与过"梦游美国2"、"F355"、"莎木"等AM2名作的制作，是AM2事业部的副部长。

虽然游戏名称〈暂称〉早在今年1月就已公开，但游戏内容一直保持神秘。现在游戏内容终于逐渐公开。在此请设计者大崎先生来谈谈这款绝对不是普通线上飞行游戏的魅力。

——为何会执行此作的企画？

大崎■驾驶类游戏琳琅满目，从模拟色彩浓厚的"F355"到趣味竞速的"马里奥赛车"都有。不过，飞行类的游戏就只有"皇牌空战"和"航空特技团"之类的硬派游戏。因此，我们希望做个可以轻松对战的飞行游戏，为自己奠定一个地位(笑)。

——为何会以螺旋桨飞机为题材呢？

大崎■因为喷气机已被出光了嘛〈笑〉。不过，螺旋桨飞机没有导弹还真令人困扰。为了让初学者也能充分体验乐趣，在难易度方面调整了一下。

——那么，对战变炽热的要素是什么呢？

大崎■飞机在3D空间对战，可能会发生追不到或遇不到对手的情形。因此，我们采用类似格斗游戏的指令输入必杀技。当然，必杀技会消耗能量值，必须考虑着使用，这样攻防就很有趣了。

——那么，也有道具存在吗？

大崎■道具分成回复系和攻击系等共计12种。

——从一开始就决定对应上网吗？

大崎■是的。本作上网引擎跟"GUN SPIKE"相同。目前要做的事情堆得像山一样高。

●由于中国大陆已经成为全球电脑显像管制造业的的中心，日立、东芝、松下全面关闭日本本土和东南亚的 CRT 制造厂。其中日立转型为 LCD、TFT 制造商。受全球 IT 景气低迷的影响，在半导体芯片业，日立、NEC 遭到重创——日立仅此一项的亏损额即达 1000 亿日元以上（连同其他领域的冲击，集团的连结收支竟由 2800 亿日元盈余骤降至 0 日元——全球雇员高达 30 万人的日本最大的电器/电子产品制造商，2001 财年，白玩！），NEC 则亏约数百亿日元。索尼本年度赢利下降 90%。惠普斥资 250 亿美元并购康柏（合并后的员工数为 14 余万），正是之前两家玩命裁员的必然结果。看来，PC 市场已经没什么戏了，大家都转到服务器高端去了，如日立和 SUN 结盟、惠普和 COMPAQ 再进发，就是为了打击 IBM。

Rez™

REZ

DC/PS2 | UGA/水口哲也 | 类型:STG

发售日:2001 年秋季预定

责编 XTT

SEGA 以 REZ 来加入 PS 的第一款游戏，其突然态势受到各方瞩目。关于由声音和影像构成、具有完全新颖游戏性的本作，制作人自己有激烈的发言！

启发您未知的感官反应！由声音和光线交织而成的动态 STG！！



水口哲也●UGA 社长。『世嘉拉力』制作人之一（另一位是佐佐木健仁）。DC 超大作『太空频道 5』最为广大玩家所熟悉。

■并不是追求真实感而是回归到原点

“最初开始有“Rez”想法至少是在 3 年前吧（当初是以“K－Project”来代称），不过当时所考量的，则是“游戏不一定要真实才会有趣”的想法。

最近的游戏，较偏于另一种倾向，那就是包含影像和音乐的所有要素，并且朝着真实感的单方向前进。**我之前制作过好几款 RAC 赛车**，今后可能画面会渐渐的真实，但同时，我也感到玩家会不会因更加重视真实性，而放弃了乐趣呢？**每每一想到这个就觉得恐怖**。就从这开始，**即使逆行时代的潮流，也非要打场战争不可**的想法就冒了出来。结果就想做出和现在的游戏方针完全相反的事物喽。因此，问我为什么想作“Rez”？这是这个时代没有的游戏，而且实际上玩家们也在期待这样的游戏不是吗？其实我也有这样想法的说。

最明显的是，现在的游戏让人有以往那种“心动”的感觉，实在是愈来愈薄弱了。那么，这个**心动感的源头**是什么呢？至少可以确定的是，**并非是“真实的图像”。就我所发现的，则是在极度简单且更有趣的游戏性这一方面。**”

“THIS IS REZ”1、基本上是 3D－STG，但……

本作基本上是瞄准一个接一个出现的敌人并同时将之破坏。但是，攻击时发生的音响和光线的效果，会和背景流动的过场音乐相配合，而衍生出充满声音和色彩的独特世界。声音和光线的演出，就这样成为游戏性的核心。

■“Rez”操纵光线和声音将唤醒你官能反应的 STG

“采用 STG 的原因，总之就是不必复杂地考虑，放松去玩就行。我想在我们的年代很多人玩过“铁板阵”（NAMCO/’82 年），当时也吸引女性玩家的游玩。和以往相较下，现在的 STG 数量变少了，而我有在思考这是怎么一回事呢。“果然是太难了”之类吧。但是另一边“不能作得太难”这点，也许是游戏业界创造出的幻想也说不定。有如此一般的想法，认为 STG 已经到了无法再前进的地步，这是不是太过轻率的想法呢？

刚好在那个时候，碰巧在瑞士目睹了 40 万名年轻人参加的音乐盛会。高达 40 万人，配合着房舍和舞美拼命舞动的光景实在是令人讶异。而且呢，他们对照明和光线也非常地用心。当我看到这些和音乐相配合一起舞动的时候，才发现这不是和自己思考的游戏相符合吗？要是把自己看作玩家，而可以操作这么棒音乐和光线，说不定心情会变得很好呢！试想，这就是日本的祭典中配合着和太鼓的节奏，而大家高与地手舞足蹈的原因一样。若是能将这种像是“群体感”的东西，而做成游戏的话那不是很棒吗！”

■玩家与生俱来的节奏感透过“Rez”而持续觉醒

“我们常说有没有节奏感这回事，但每个人一定拥有自己独特的节奏感。就像有人说话快，有人慢吞吞说话一样。将这种自己与生俱来的节奏感自然地引出，也是这次的主题。

我觉得以往的音乐游戏是“强制”的。在这个小节没有让某个音响起的话就算失误，就是这种感觉吧？当然也是有它的乐趣啦，不过“Rez”并没有强制玩家，可以照你喜欢的方式去玩。因为这是用自己的节奏感打倒敌人，制造出各种声音的游戏。

我想有很多人会认为自己没有节奏感吧，可是就是这样子才希望玩家去玩。以 STG 来说也是很有趣的，因此就先别考虑节奏感来试玩看吧。不过相信在渐渐上手之中，你也会实际发现“我竟然也有这样的节奏感啊”。我想透过“Rez”，可以让人与生俱来的节奏感觉醒，或是清楚地认识自己的节奏感涌现的感觉”

“THIS IS REZ”2、任谁都能享受的简单操作

按着按钮，同时用类比方向键移动游标瞄准敌人。一放开按钮，雷射就会射向敌人（也有炸弹）。操作方法极为简单，可以尝到 STG 独有那拼命射击的爽快感。收集特定道具提升自己角色能力的要素也存在喔。

■只可意会无法言传这就是“Rez”的魅力

“关于 Rez 的魅力那真的很难说出来。总之只有说请各位玩家去玩去感觉吧。前些日子（6 月 27 日）的“Playstation2 Party”的舞台上，曾举行“Rez”的 DEMO PLAY，不过脑中完全一片空白感觉还真的不错呢。宛如自己变成 DJ 一样的气氛。要当 DJ 和 VJ 时，若没有特别的技术和专用机器是不成的，不过“Rez”为了要让心情变得更好，说不定也会成为让自己变成像是 DJ 和 VJ 的“装置”吧。

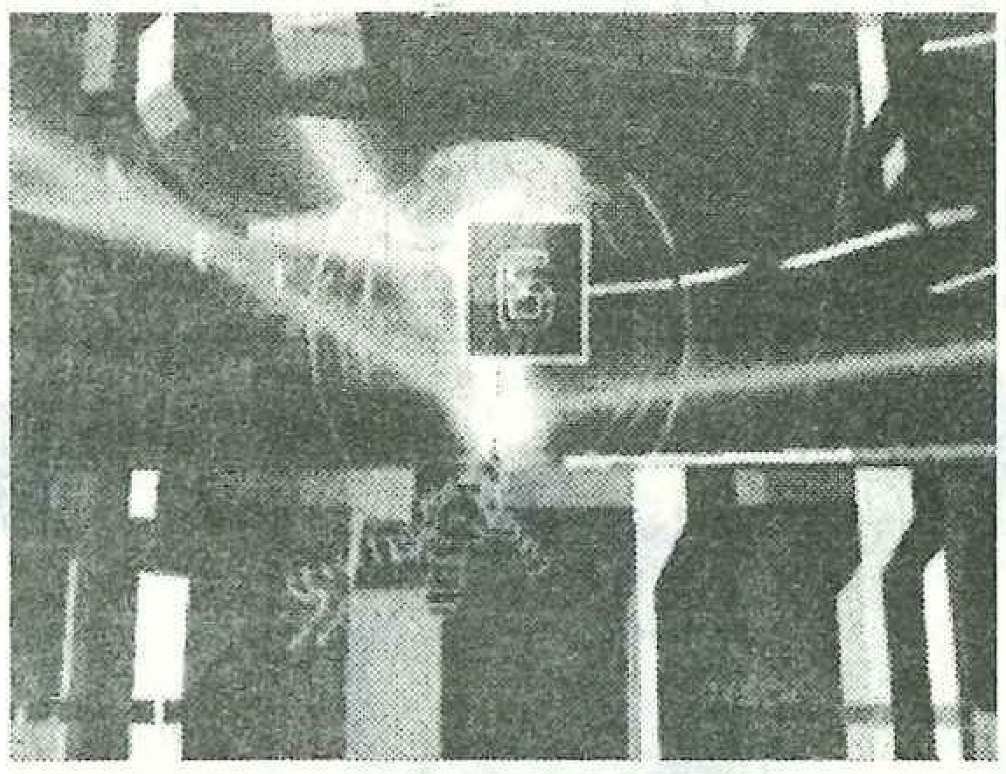
在“Rez”这款作品上利用影像和声音并以新游戏方式呈现出来，我有这样的自信”

“THIS IS REZ”3、只属于每个人的“Rez”诞生了

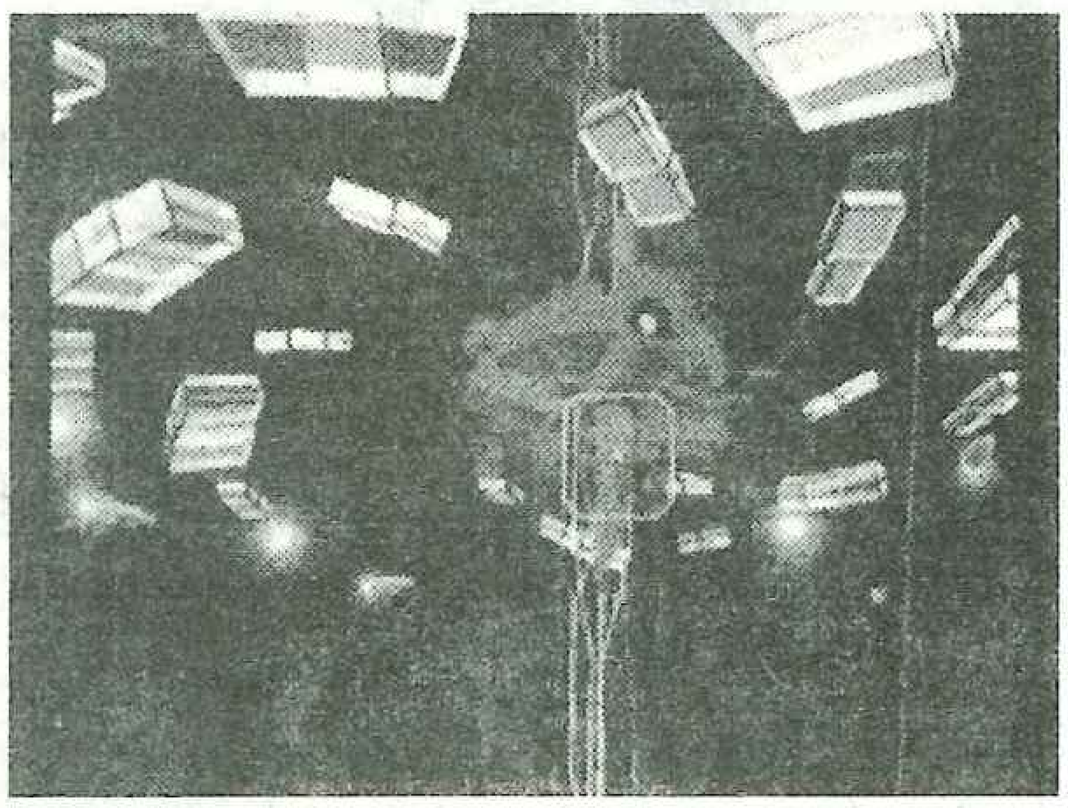
即使拿打倒敌人的时机这点来说，依玩家的不同当然也会千差万别。当然，将复数敌人一起瞄准击落的场合，和个别击落的场合，声音和光线的发生方式也会不一样。要以哪种风格破坏敌人呢？还有要创造何种音响和视讯呢？全都看玩家的了。

“THIS IS REZ”4、崭新的知觉之门即将打开

随着舞台的前进，伴随 BGM 的节奏加快，敌人的数量也会增加。因此，发生的音响和光线也会变得更激烈，声音和光线会变成洪水将玩家给卷进去，这种感觉新奇刺激，相信一定能充分体验到以往游戏绝对没有的快感。以声音和光线释放出来“将玩家吸引进去”，这就是“Rez”。



←敌人时所发出的声音效果。视觉效果完美，更有打倒



↑BOSS 的特征是“多重射击”，而玩家也可以先全部锁定再敌人再集中火力攻击其弱点。

●继松下电器产业宣布自会社成立以来首次产生巨额亏损的消息之后，全球 IT 弄潮儿纷纷中弹落马——日立制作所、株式会社东芝分别裁员一万四千七（包括海外四千五）和一万八千八，富士通裁一万五。德国西门子、美国朗讯等电话商闻讯后跟进。同理，两个大蚀本的手机商——索尼、爱立信，被迫宣布合并……



风来的西林 GB2 沙漠的魔城

~“秘传の卷物”PART.1 初心者讲座~

“就算玩 10000 次也不会重复”——这就是“风来西林”系列的广告语，当时很多玩家便是以这句话作为购买动力呢！游戏中迷宫的形状、出现的怪物、道具的位置及机关的位置都会在每次进入迷宫时自动改变，这就使得玩家每次游玩时都有全新的感受。后来这种由 CHUNSOFT 独创的系统后被众多游戏所沿袭。

GBC	厂商：CHUNSOFT	类型：RPG	对应：通信线
	发售日：2001.7.19	售价：4500 日元	

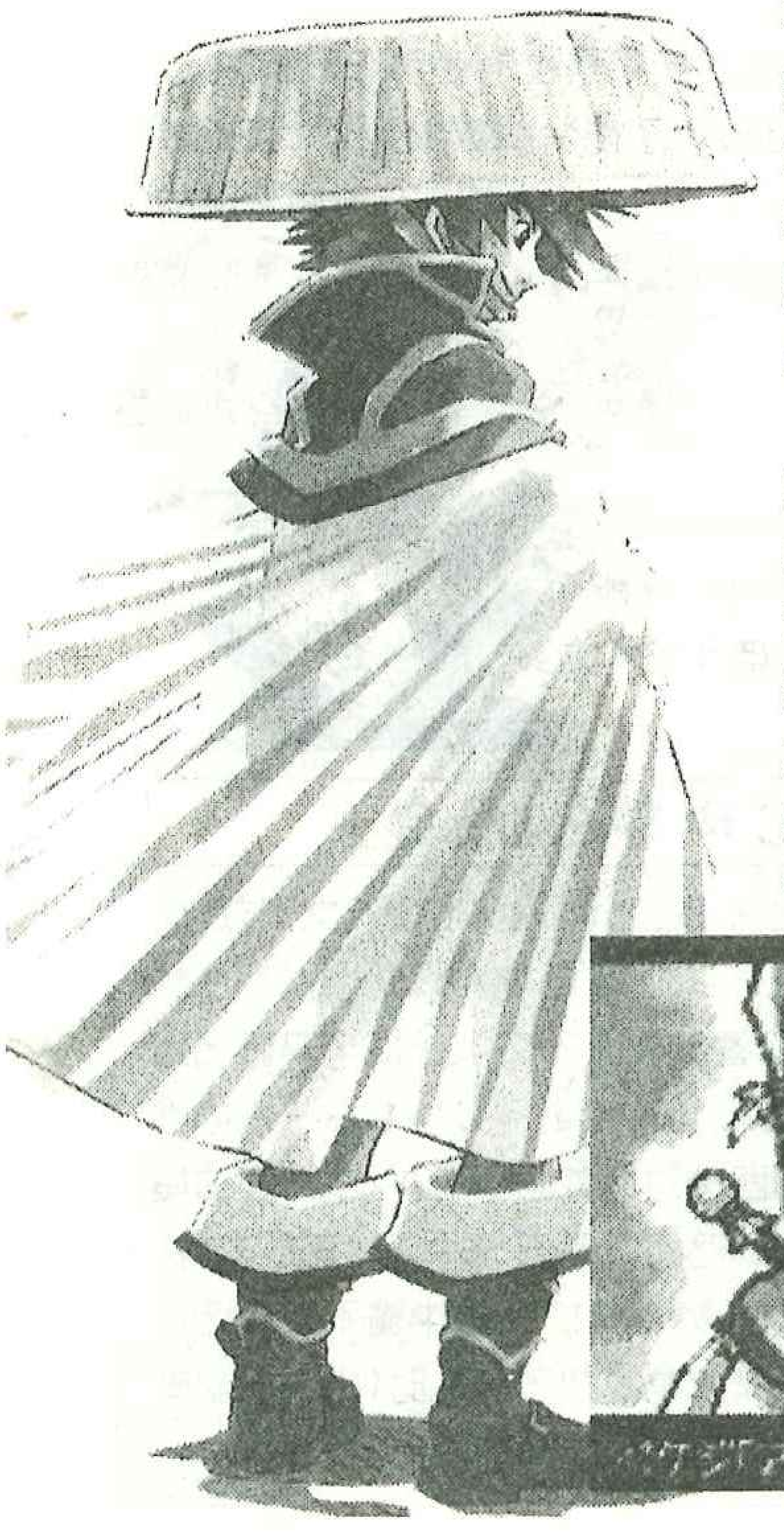
风林特色篇

特殊的记忆方式

卡带的记忆方式不外乎 2 种——普通的 SRAM SAVE 和由特殊芯片控制的 EPPROM SAVE（天师君喜爱的“马里奥 A”便是采用了这种特殊的记忆方式，这也是目前 GBA 这种类型的 D 版游戏所面临的最大难题之一——通常表现为记忆不正常甚至不能记忆）。历代的风来西林系列作，均是采用了 EPPROM SAVE，一开机就会自动记忆，也就是说，在迷宫中被打倒后依然会记忆，若想再玩就必须重新开始（一旦做了某项错误的行动，可能令你无法再在迷宫内生存，犹如现实般地真实，绝对没有“悔棋”这类的事情发生）。这样的设定虽然在一定程度上提高了攻关难度、游戏性和耐玩度，但也因此而失去了一部分游戏菜鸟的支持，因为菜鸟们最常用的“SAVE/LOAD”大法已完全失效。

BOSS 级的怪物屋设定

怪物屋（**モンスターハウス**）是风来西林的一大特色，不幸遇上怪物屋时，将会受到大群怪物的群殴——“前门虎后门狼”。若不想法脱出，片刻间就会尸骸遍野。临危不惧、镇定自若地逃出怪物屋，便是风来人与风来菜鸟最本质的区别。（怪物屋脱出法详见中级者讲座）



未识别道具的设定

为了提高游戏难度，在游戏中设定了用假定名称表示的未识别道具，单凭假定名称无法判断该道具的真正作用，这时唯有用识别道具（如识别之卷物、识别之壶等）来识别。但由于识别道具在迷宫中得到的机会也不大，这时便要运用其他的间接识别法来识别了。因此，熟练运用未识别道具识别法，便是风来达人与风来人最本质的区别。（未识别道具识别法详见上级者讲座）



分数值的设定

每次冒险结束时（无论是被打倒还是通过了迷宫），都会出现评定你这次冒险的分数值。分数值主要与级别、最大 HP、最大力量值、最大满腹度、身上所持金、在迷宫内逗留的时间＆回合数，身上所持道具的总价值（即是总卖价）以及是否通过了迷宫等要素相关。达成高分后，可在“风来人番付”中排到极好的名次，因此，登峰造极的分数值，便是风来圣人与风来达人最本质的区别。

新系统新要素解剖

由于前作没有对应通讯机能，因此今作便将其作为卖点。即便这样，CHUNSOFT 也是开发出了极富创意的通讯系统。

道具交换

只有存放在仓库内的道具才能进行通讯交换，某些特定道具在交换后会变成终极道具。玩友们可要多多试验一下了。

道具的附加特殊效果“诅咒”和“祝福”

前作中只是武器，防具和腕轮有“诅咒”（呪い）这一负面特殊效果，今次更扩散到了全部道具身上，可见病毒的繁殖真是可怕！诅咒状态因不同道具会有不同效果：①武器、盾和腕轮装备后不能解除；②药草、杖、卷物、饭团、内和壶等道具均不能使用。道具带上诅咒的原因：①原来自带诅咒；②**ノロージョ**系怪物的特殊攻击；③踏中了陷阱**ノロイばさみ**（注：壶内的道具不会变成诅咒状态）。

与此相对地，今次新设定了“祝福”这一正面特殊效果，因道具的不同祝福效果也不尽相同：①武器、盾、弓箭：威力提升；②腕轮：破裂时间延长；③药草、饭团：效果为原来的 2 倍；④卷物：读后不会消失，也即是说可再次使用；⑤杖：使用次数不会减少；⑥肉：变身时间延长。道具带上祝福的方法：①原来自带祝福；②将道具放入“祝福の壶”。

注：卷物和杖的祝福效果在使用多次后会自动消失。

おまじない言叶

由 N64 版“风来西林”继承下来大受好评的系统。在游戏中找到特定的人输入对应的**おまじない**言叶，便可得到极好的消息。CHUNSOFT 将所有的**おまじない**言叶都印在“风来西林系列卡”上发售。如果你购买的是初回限定版，更可获赠一张“秘密卡”，卡上不仅有部分**おまじない**言叶，还印有抽奖用的 ID 番号，只要连同游戏爆机后所出现的风来人 Point、日记 ID 和密码一起抄在反馈卡上寄回给 CHUNSOFT，便有机会由电脑抽中得到赏品：1 等奖为

CHUNSOFT 公司吉祥物巨型**マムル**玩偶 1 个（1 名）；2 等奖为 NGC1 部（5 名）；3 等奖为 GBA1 部（10 名），可惜国内玩家是无缘参加这一活动了。

腕轮的制约设定

腕轮在本作中受到了制约，像前作那样 1 个腕轮可以用一世的好事已一去不复返了。今作的腕轮在承受一定程度的攻击后就会出现裂痕（**ヒビ**），若再继续使用的话便会崩坏并消失。

怪物肉的设定

早在 SFC 版"风来西林"就登场过的怪物肉，今次终于移植至 GBC 了，每只怪物均有其对应的怪物肉，吃下后会变身成为该怪物且拥有其特技，这就大大增加了游戏的乐趣。"风来人**かく付け**"中的"料理人"一栏对你所吃过的能够做成料理的怪折肉作有记载，你能尝尽"天下佳肴"吗"？

初心者必备技巧

1. 将**どく**草投给魔城兵会令其立即毙命。

2. 杖使用次数为 0 时对敌投掷照样能发挥其效果，若想回复 NPC 同伴的 HP 只要对他们投掷回复系的药草便可以了

3. 迷宫中的房间未进入前均为黑暗状态，这时可使用**せんこうだんの**杖将房间变为光明，看清楚环境再作下一步决定。

4. 除了可用回复系道具回复 HP 外，还可按住 A 键 + B 键原地踏步来回复，不过当怪物走近时回复速度会变慢，而且同样计算回合数和消耗满腹度，但这样一来便可省下不少回复道具留待危急时使用了。

5. 怪物死之使者（**しのつかい**）的弱点是回复系药草，而饭团变化（**にぎりへんげ**）的弱点恰恰是饭团。

6. 多用"射箭 + 直接攻击"可减少与敌人肉搏所受的伤害。

7. 对怪物投掷**どく**草或自己吃下**すばやさ**草之后，可间接、直接地提升速度。这时采用攻击→移 1 格→再攻击的战略便不会受到怪物的反击。如果既投掷**どく**草又吃下**すばやさ**草的话，更可获得 4 倍的行动能力！倍速攻击，百战百胜！

8. 迷宫中设定了众多的机关（**ワナ**），当你不幸踏中了致命的机关（如催眠瓦斯、回转板、大型地雷等等），恰好这时有强敌来袭，你便只能欲哭无泪了。避免踏中机关可吃下**めぐすり**草或装备**よくみその**腕轮，以上 2 种道具都不持有的话，还有办法，就是在空挥武器时若正前方有机关便会显露出来，这也是随着迷宫难度的提高大家要经常使用的一种技巧。

9. 若房间内有 2～3 个以上怪物存在，为避免遭到围攻，可退出房间到窄道里，再将敌人逐个解决。

10. 遭到怪物使用特技而进入心神不定，混乱等状态时，直接攻击会变得打不中敌人，这时改用射箭攻击就能打中了。

11. 在快速经过金钱时不拾起，可放入保存之壶，必要时对强敌投掷，可获得钱数 10/1 的攻击效果（"仙剑"的乾坤一掷？）

12. 随着迷宫难度的提升，所拾到的武器和盾都变得状态不明，若发现有"装备**はずしのワナ**"这个机关时，可在附近装备所拾到的武器和盾，若带有诅咒效果便可踩踏该机关来解除装备。

13. 若觉得实力不足，可利用**もちかそりの**卷物在迷宫内反复冒险来煅练武器和盾。

14. 身上所持的饭团最好放入保存之壶，以避免踩上机关**デロデロの**汤时腐烂变质。如果吃下变质的饭团，便会附加 LV 下降、混乱、失明等不良状况。（正如我们强行吃下几天前变馊的饭菜一样，当然会出现不良状史啦——轻则拉肚子，重则食物中毒！）

15. 关于合成：除了如前作一样可进行武器、盾和杖的合成外，今作还增加了腕轮的合成。合成法则：通过合成之壶来进行合成，基本上是同种类相合成，不同种类之间不能合成。（例如武器与武器之间合成，武器与盾就合成不来）

A. 武器、盾的合成

以先放入合成之壶的第 1 把武器或盾为名，然后附加后放入的武器或盾的数值及特殊能力。例如先放入妖刀**かたち** + 9（正前方 3 方向攻击），再放入**ドラゴンキラー** + 9（对龙系怪物造成 2 倍伤害），合成之后可得到妖刀**かまいたち** + 18 并附加以上 2 种特殊能力。

B. 腕轮的合成

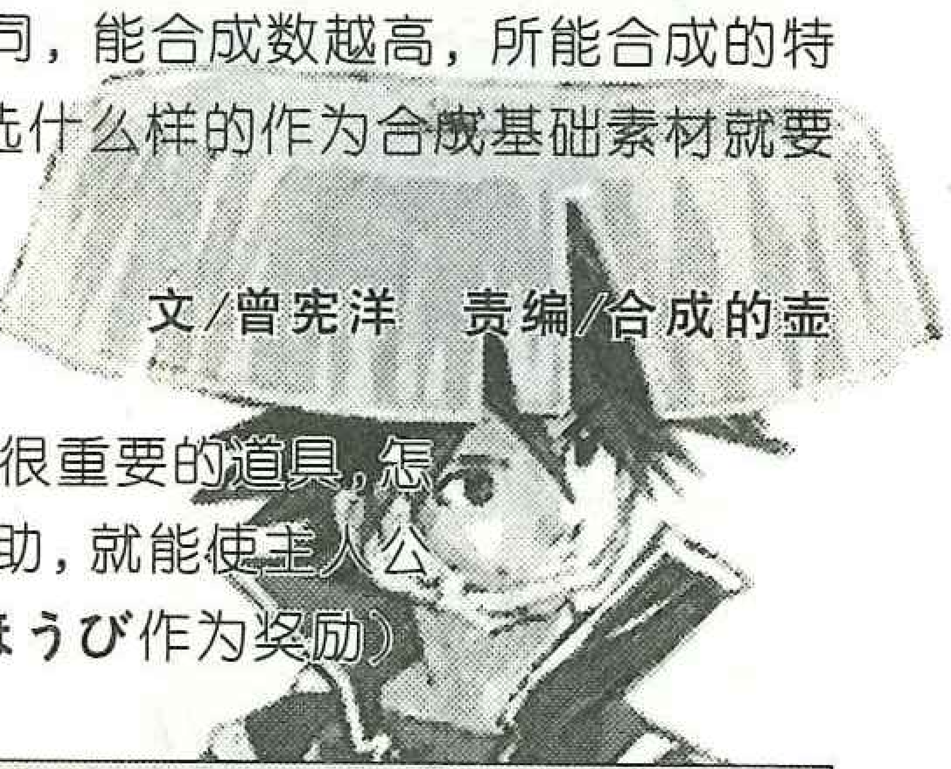
基本上与武器和盾的合成一样，由于腕轮没有数值，所以只是特殊能力合成而已。

C. 杖的合成

同种类的杖才能合成，合成的结果是杖的使用次数相加。

注：武器、盾、腕轮 3 者均设定了能合成数（合成**できる数**），因种类不同能合成数也全然不同，能合成数越高，所能合成的特殊能力的种类便越多，因此挑选什么样的作为合成基础素材就要看玩家们的慧眼了。

文/曾宪洋　责编/合成的壶



起死回生可能吗？风来救助队参上

如果你在迷宫内不幸被打倒了，而且身上还有很重要的道具，怎么办？请不要心灰意冷，只要通过风来救助队的救助，就能使主人公复活。（注：若救助成功时救助的风来人可获得**ごほうび**作为奖励）

A 使用通讯线场合：

在迷宫内被打倒后，在出现的"风来人番付"画面中按 SELECT 键选择"**助けを待つ**"指令，接着你可看到记录变成**きゅうし**"待ち（等待救助）状态，然后让你的朋友到助屋并连上通讯线，接着将你的 SOS 请求 Send 到朋友机子内，对方接受了请求后，只要出发到你倒下的阶层找到西林对话便视为救助完成，之后自动返回**イルパ**町，再次连上通讯线，到助屋的风来救助联盟登录，登录完成后即可把成功救助的信息 Send 回你的机子内，这时你机内等待救助的记录就会无事复活，这样你便可在你倒下的阶层继续冒险了，好一个记录修复大法！

B 使用咒文（じゅもん）场合：

若你没有通讯线时，大丈夫（日义），只要通过咒文来救助，一样可以修复你的记录。方法是：首要的程序当然是选择等待救助状态，之后在 SOS 一栏中可看到求助咒文（由 13 个平假名组成），拿支笔抄下来塞给你朋友，让他在助屋**じゅもん**一栏中输入，之后到你倒下的阶层找到西林对话并回到**イルパ**町，在助屋中登录风来救助联盟，登录完成后即可得到"**おれい**"咒文，赶快向你朋友取过来并在"**さあふっかつだ！**"一栏中输入即可无事复活了。但若你朋友转念不给又或是附加了条件时（比如请他喂一餐），你只能选择"默默承受"了，谁叫你有求于人呢？





格兰蒂亚 2(美)

DC | 厂商:Game Arts | 类型:RPG | 发售日:2000 年 8 月 3 日

文/北京大学 草稚吕
本页责编/庞弟克

格 2 的装备可以分成两类,一类是物理实体(即武器、防具装备),一类是能力(指魔法能力等)装备。前者只要你多走迷宫就能拿到;后者,由于游戏中挣得的特殊点数(下称 SC)和魔法点数(下称 MC)有限,除非你疯狂练级否则应要慎重考虑分配。

如魔法蛋,游戏中共七个魔法蛋,由于最后的“龙の蛋”入手很晚,相信把它练到 LV90 的人真是少之又少。而之前的六个蛋并非有所有的强力攻击魔法,因此应因人而异。如**テイオ**的必杀技有一为风属性攻击,则应将风属性攻击魔法也给她装上,并装备“风魔法威力上升 50%”两个,这样她的魔法威力和必杀技威力都会大幅上升,且召唤时间极大缩短。

另外就是物理装备的选择。如有一鞋子“Warp Shoes”,虽防御力低,但在每次攻击前、后均可以自动“传送”,避免了奔跑过程中被人攻击。有这一装备的角色就可以把能力装备(Skill Eqnip)中的 Spd + 50(再装上 Combo + 2,令其以物理攻击为主)给其他人使用了。

再比如攻击力不强(比起龙特来),但防御力超高的兽人魔灵,其速度也不快,但 HP 高,因此可以给他装备上防御力最高的防具(同时注意属性和异常状态的防御),再在 Skill Equip 中装上:HP + 800,VCT + 50,VIT + 50,敌物理攻击回避 × 2,Decoy(吸引敌攻击),就可以将敌人的绝大部分攻击都吸引到自己身上(而且敌人基本打不着他),将伤害降到最低限度。

另外,“盗の指轮”能力(战斗后获得珍贵物品)一定要尽量早修得并装备,因为有很多怪物身上有很宝贵的能力种子(可以提升各项数值)。在游戏后期,更可以找到一物品(名字忘了)携带它可以使每次战斗后获得的 MC 加倍,千万不可错过。兽人魔灵死后,返回地面时可得到一物品(名字也忘了),使用它就可以重新获得在魔灵身上使用过的 SC 了。像本人最后打 BOSS 的最后一个形态时(就是那个六个翅膀的),龙特的究极必杀技“天龙の剑”减敌 HP6200。米莱妮娅的敌全爆魔法打 5900,伊莱娜的“雷の龙”打 5200,这都是权衡装备的结果(注意,在此战斗中本人并未使用提升攻击力等魔法)。本人打此 BOSS,令其出一招便结果了它(注意用 Cancel 技)。写这个是想告诉龙哥,玩游戏一定要动脑子,要琢磨才行,您说是不是?又写冒了(笑)。祝编辑部众小编快乐!

龙:最终形态比前面的形态要简单上十倍不止——老怪变身前我曾被打死 N 次,若非早已在城里备下无数个死人大回复才得以令各角色忙不迭地轮番互相救命的话,我早就……而老 BOSS 有一个弱点被击溃,它会呈几何级数变弱——翅膀态只是想让玩家体验一番攻击的爽快而已——谁让格 2 的战斗系统那么痛快呢?果然是超小品。尤其令我不满的,游戏中居然设立了一个“练级场”——这不成了典型的“被游戏玩”吗?无数道具、各种技战术指标设定,我看真正派的上用场的没几个。我所有人物的技表中各项物理攻击/各种蛋系魔法几乎都已装备至满星,有什么用?打仗时生扛不也扛过来了吗?

另外想问问吕读者,为什么我没有太费力权衡装备,FLYING TEN - SEI - KEN SLASH 打一下也 6000 多血呢(应该不会记错)?



关于第八期“针鼠弹”的更正

看到 VF 的研究文章,我个人十分高兴,我觉得玩 VF,基本功(即指法)十分重要,因为在 VF 电光石火的节奏下,做不到“眼到、心到、手到”将会吃很大的亏。

正如天师所说,玩 VF 几乎只能这样握柄,我也一直这样握柄,但并没有像赵兄一般感觉别扭,左下与右上两个指令其实有巧劲,左下指令时,食指和拇指回勾球部,而中指可以同时回勾杆部,杆部行程很短,所以用中指领导发力,可以很快速的发出这个指令。右上指令时,虎口需夹紧,拇指指关和中、食指后部以笼状罩住摇杆球部,同时手掌下压前推,这个动作只需肘部带一点点劲,十分迅速。

赵兄以为右手不能用小指,我觉得玩 VF 关键是左手方向指令的效率,而按键的难度并不很高,只要能正确输入指令就行。只有一点要求,为了保证高速度,每个按钮上必须随时有手指“伺服”。我平时习惯用小指按 E 键,而以中指和无名指共同按 K,操作时除拇指外四指弯曲,以指尖击键,状若弹钢琴,自我感觉很好,常自称“黄金右手”。

总之,我认为 VF 操作以左手为主,右手次之,左手要有章法,右手则在一定程度上可因人而异。

另外,关于影丸的“针鼠弹”,看来天师和赵兄都不明其中奥秘。“针鼠弹”无论从名从形来看,都让人想起那位 SEGA 招牌(说起 SONIC Ⅱ,我感觉并不象天兄所说的那样差,不知是何缘故)。←↙↓↘→是向前滚一圈,输入→↘↓↙←则向后,趁其未起身可以连续输入,影丸就变成刺猬了。这里有几个原则,一是从第二圈起指令上要加个“P”,即→↘↓↙←P,←↙↓↘→P。二是从第三圈起若是前滚 + P 则为“针鼠弹”,有一声金属音效,为下段攻击。三是可连续向前滚,也可以前滚接后滚,后滚接前滚,就是不可连续后滚。这就是“无限”针鼠弹。此技后可接一招固有技,分别是 K;→↓↘P;←↙↓↘→P + K + G(以 1P 位为准)。三招可任选一招,只要打滚后就能接,不论滚了几圈。

按上述原则,“针鼠弹”系列招的变化是非常丰富的,如对手下防针鼠弹,可立刻变化出一招影刃,极难防;又如可用后滚闪开对手招式,接前滚雷龙飞翔脚,一打一个准;连续前滚针鼠弹也是一式很好的 RING OUT 技。

“针鼠弹”的缺点也是致命的,此招若被迎击命中,不论什么时机被命中,都是最费血的判定,如挨上铁山靠,一定就是一半血。另外,此招和铁山靠一样,任何投技均可克之。总之,若使用不当,破绽是很大的。还有,指令也颇复杂。

最后,我也有一点建议,在 VF4 出炉之际,“格斗天书”有必要在全国范围内发起一场对 VF 的研究之风。不是说中国没有最好的游戏,但有最好的玩家吗?不要让它成为一句空话。

(天津钢管公司 妖月)/编者:请寄可靠地址。



HEAVY USER 专用游戏。大气磅礴之纯粹的、真正意义的格斗。





马里奥赛车进化版

——极限入门解析

文/风林

销量累计50万的“马里奥赛车进化版”，应该说是任天堂在这个暑期的杀手锏。这个系列向来以搞笑、有趣著称，虽然不是正统派赛车，但是却别有一番味道。多人参与是本作着重强调的，另外，本作中的系统也与前作有所不同……



↑任天堂首席游戏制作人宫本茂，被世界众多游戏开发人员奉为偶像。

GBA	厂商：NINTENDO	类型：RAC
	发售日：2001.7.21	

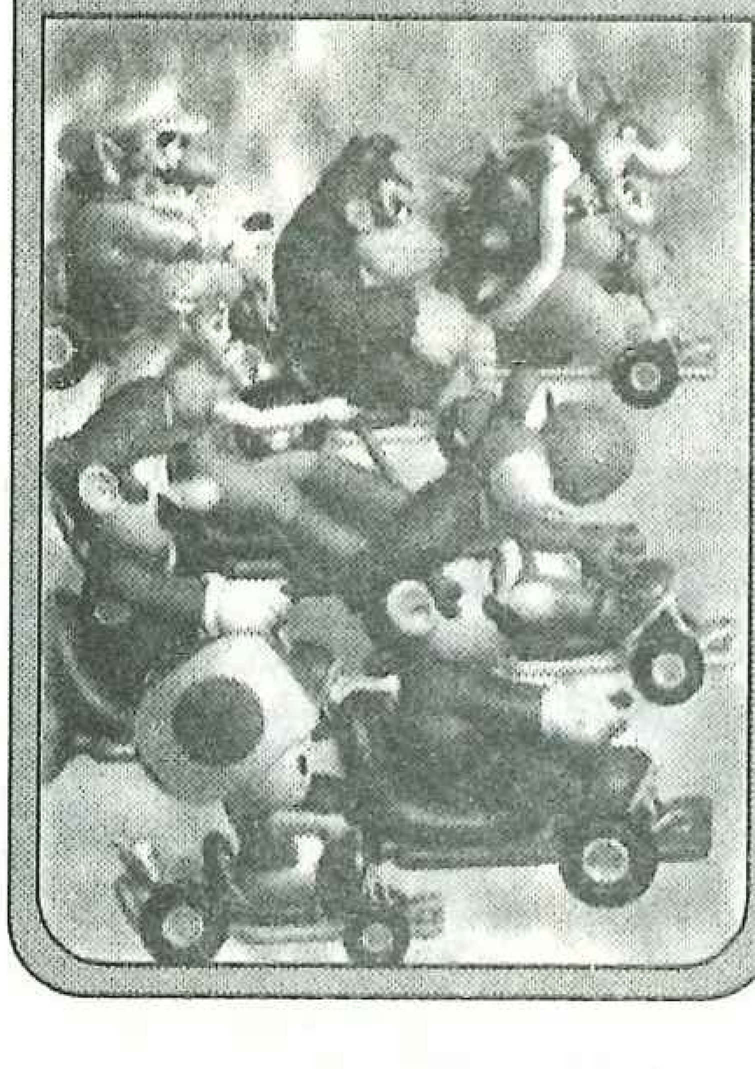
有什么不同？

从基本讲起，这里面还有好多你不能不知道的秘密哟！！

其实，这类型的游戏对于玩家而言并不陌生，有玩“古惑狼赛车”的风林也曾乐不思蜀过，不过，那是在N64版“赛车64”已经玩到通透以后……正宗的“可爱”赛车非此莫属，而这回的GBA版应该说是目前最好玩的作品了！严格来说，游戏的乐趣在N64版之上，虽然我们看不到多边形，但是任天堂给了我们一个没有多边形也一样美丽的世界！GBA的性能到底有多强，同屏八人不拖慢——这就不用说了。

本作系统方面变化较大，包括在比赛途中取得的道具都有所改变（作用上），其他全面翻新，赛道风格各异，你绝对可以体验到前所未有的快乐感受。这也许就是任天堂的风格吧？

有一点玩家必须注意，这游戏强调对战，应该充分利用任天堂的一片良苦用心，好好体验一卡四机的乐趣。好玩——这就是“马里奥赛车”的魅力了！

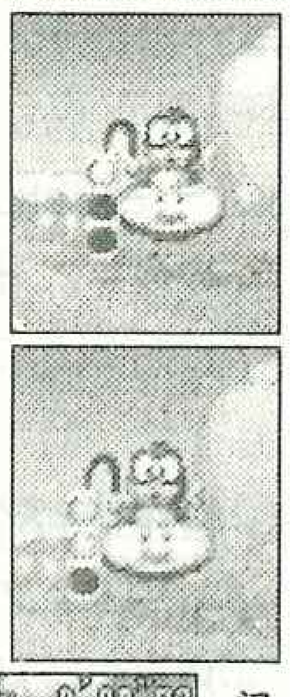


游戏时的操作方法

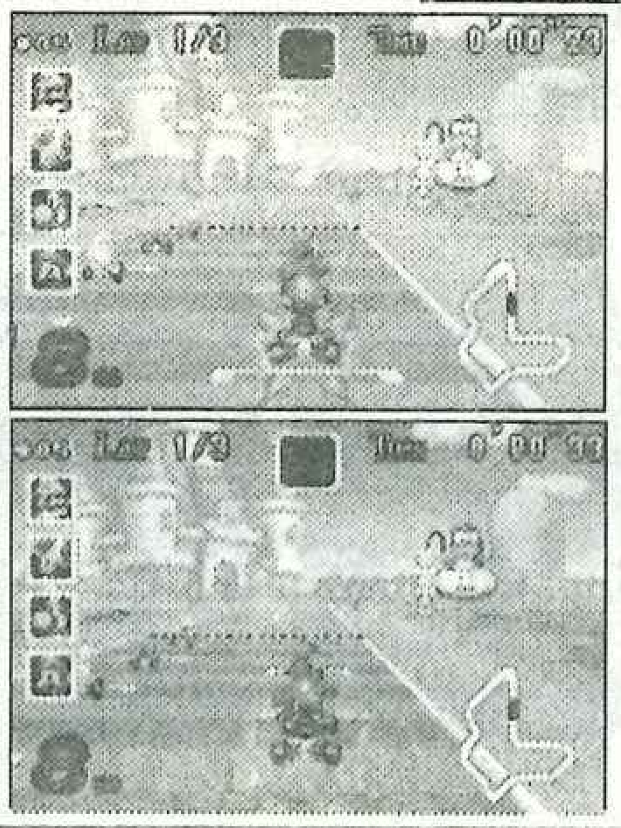


瞬间发动，这个最基本！

这一瞬间发动系统是该系列一直延续下来的，而且在其他抄袭作品中也照搬过，想来不少玩家已经相当熟悉了。只要在第二盏灯亮起后0.25秒时按下油门就会帮你一跃升为第一名，这一点一定要掌握！



←一灯亮不要急。二灯亮就要准备好，按节奏按下油门，发进喽！瞬间的兴奋感与自豪感一触即发！



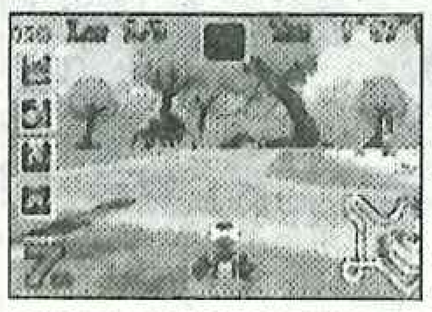
向后发射龟弹！

取得道具绿色龟弹（一颗）后，按住L键就可以将其挂在身后，这时只要按↓+L键就可以向身后发出去了，让后面的朋友好好尝尝滋味吧！



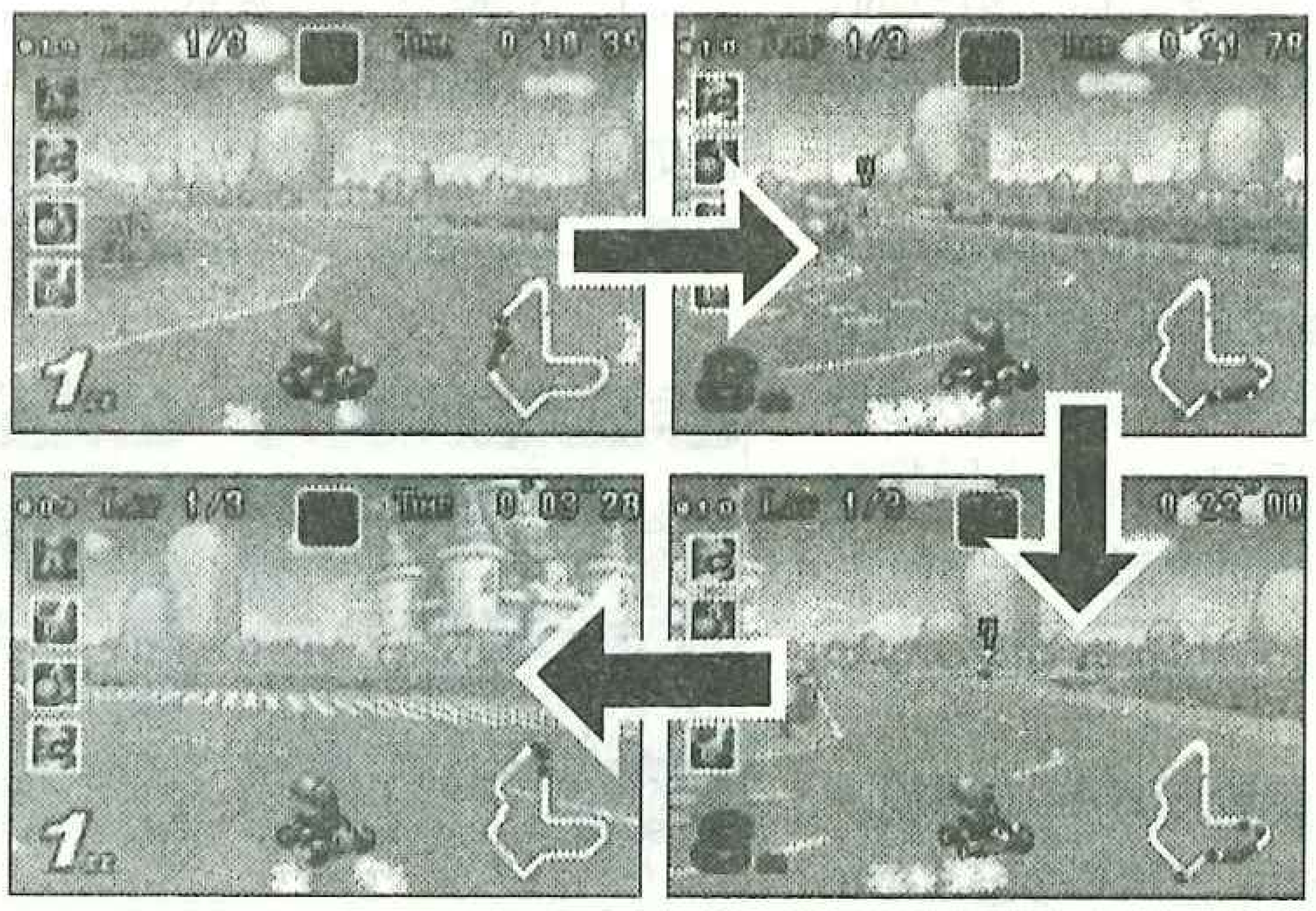
倒车也很重要！

别看是GBA，但是操作很全面呢！按住↓+B键就可以进行倒车了，这样一来一旦开到死角里就一定要利用这项本领来搞定哟！



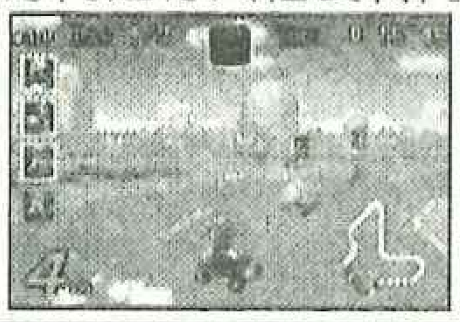
过弯的时候这个是必须要掌握的！

在“马里奥赛车”里，往往出现过多的大角度弯道，这本身就是对玩家操作的一项考验，再加上另有七名对手的干扰，所以想要非常平稳的过弯实在是颇为困难。其实对这游戏有些了解的朋友应该知道R键对过弯也是有足够的帮助的——甩尾时按住R键一两秒再放开，在恢复直线赛道时使速度提升。



360度转向！！

这是本作中新加入的系统，只要同时按住A、B键，再加上→、←就可以朝不同的方向进行大幅度转向，如果对赛道的路线判断错误时或错过了想吃的道具时，就一定要用这一方法来迅速作出反应了！



我还有好多秘密哟！

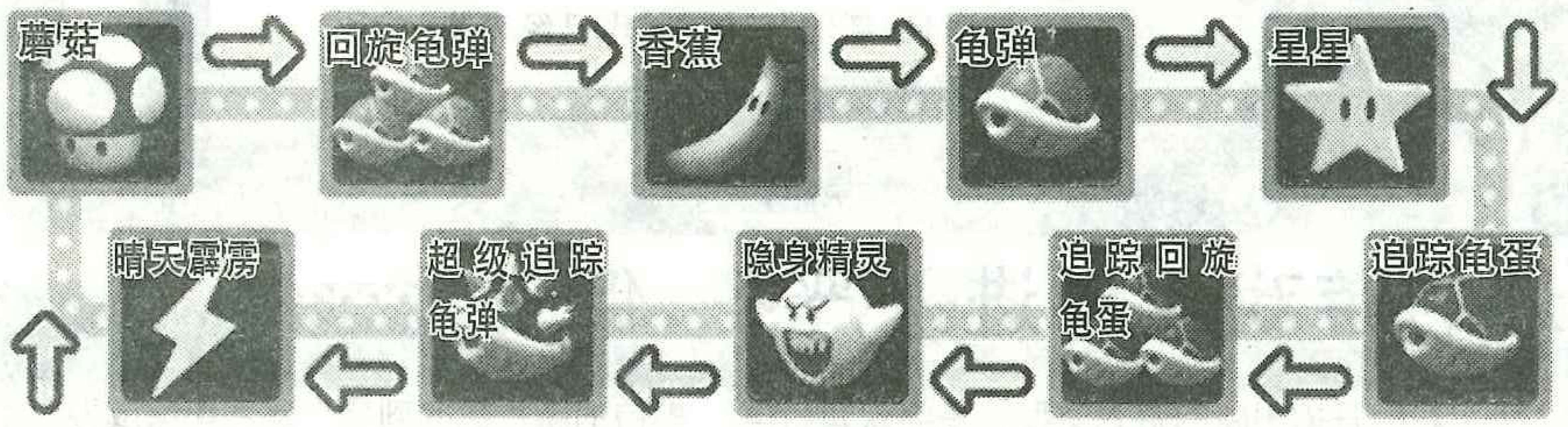


金币的重要性在本作中举足轻重！！

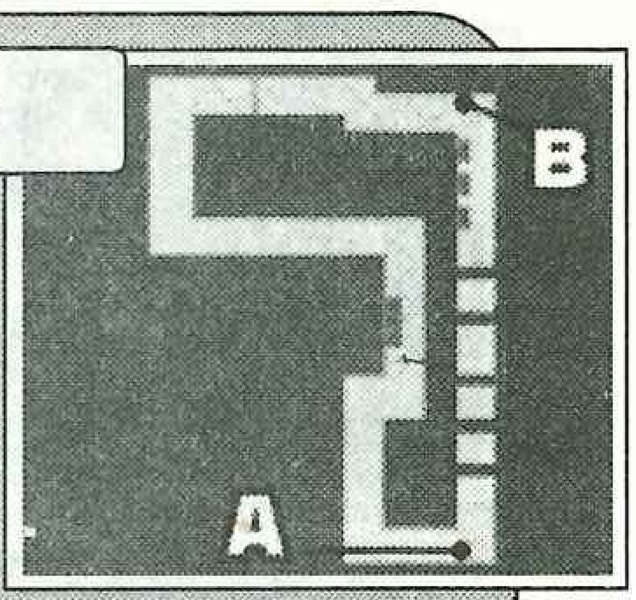
只要取得尽量多的金币，角色的速度就会明显提升。金币的数量越多，速度也就越快。相反，如果金币的数量降到零，就会响起警报声，提醒玩家要尽快补充金币。而且，金币的多少也决定了玩家最后的等级评定，右面我们就举出一条赛道来看看到底金币在本作对玩家的比赛有什么帮助与影响……

到底会取到什么道具呢？能不能随心所欲？

在游戏中除了金币的取得非常重要外，道具则是在比赛中占有相当重要的比重。但是，在关键时刻是否能够取得自己想要的道具将会对比赛起到至关重要的作用。比如“闪电”、“刺龟”、“星星”等都是在比赛时刻起到扭转乾坤作用的好东东。这些好道具取得的机会比起其他道具来相对较少，下面为大家揭露道具变化顺序，一定要用心记呀！



小测验



在这次测试中我们选用了同一名角色，所持金币数量分别为0枚、10枚、20枚，在这三种状态下从A点以最快的速度开到B点，得出的结论如下：

金币＝0	金币＝10	金币＝20
8.25秒	8.12秒	8.01秒

每个道具的功能与作用想来不用风林多费唇舌了吧？道具的变换顺序即是左图中那样，如果想使用自己需要的道具，就一定要把这个顺序记牢了。

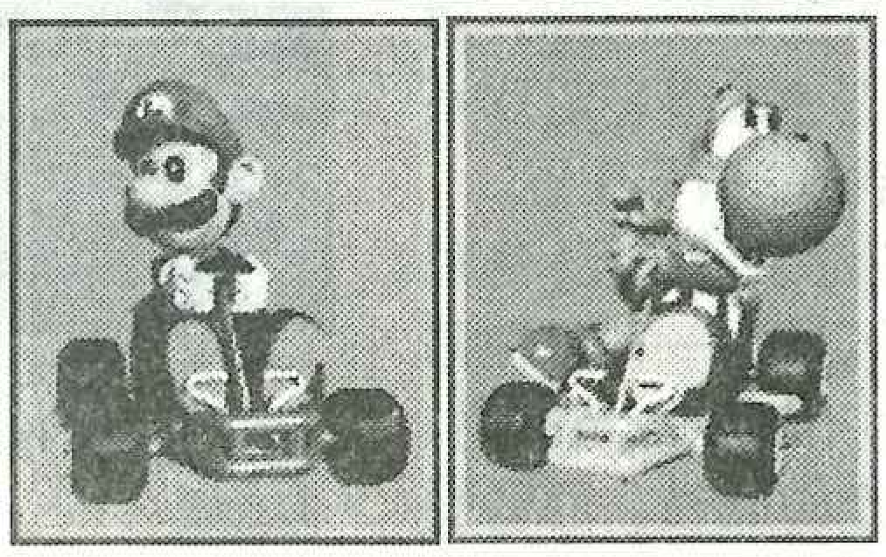


可爱赛车极速培训班，虽不专业，但很实用（笑）

到底选择哪个人物比较好呢？？

LOADING……

如果从综合实力来看，应该说只有路易与耀奇是最强的，平均数值都相当高，无论是初学者还是高手，这两个人物都可以使用！



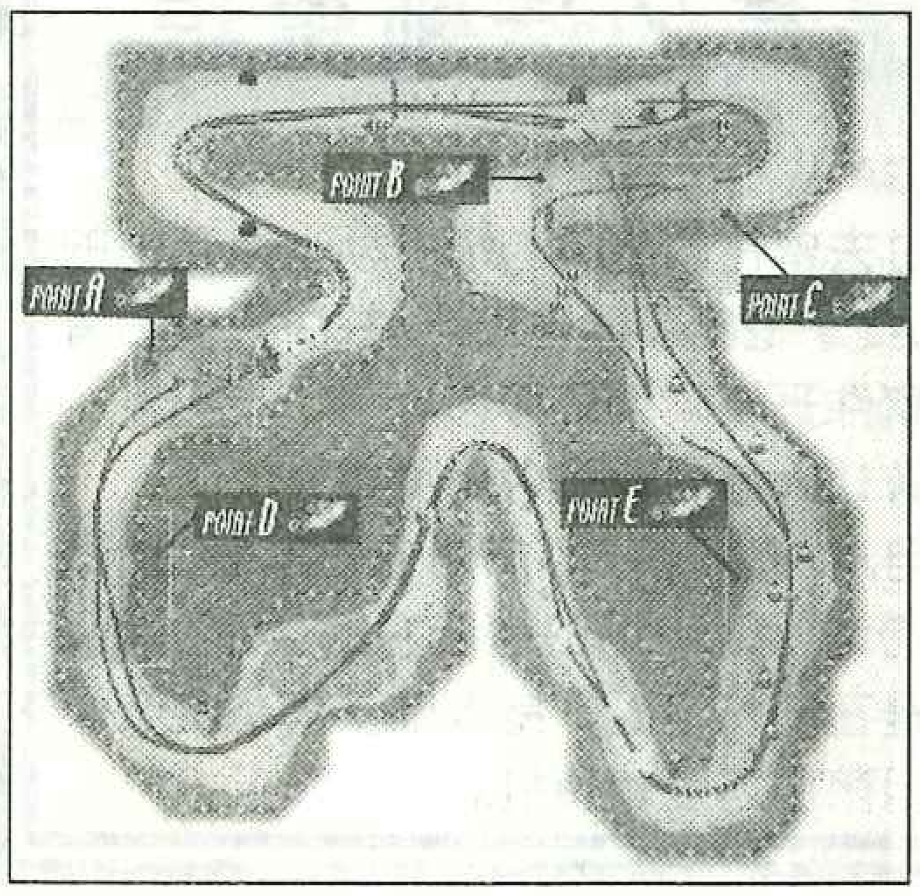
如果比较偏向于速度的玩家，就毫不犹豫选择库帕、瓦里奥或金刚，不过由于他们的份量都比其他选手要重，所以操作起来就比较死一些，这在游戏中表现的非常明显。当然，像碧姬公主、“蘑菇头”在操作上就非常灵活。如果实在难以选择的话，就用全平均的马里奥吧！

为什么对手总是比我快很多？？

LOADING……

那当然，如果你用非常公平的方法比赛的话，是没有可能赢的，尤其是150CC的隐藏赛道中的CPU角色，AI都相当高，如果单纯按照正规路线走，根本很难有取得第一的机会。

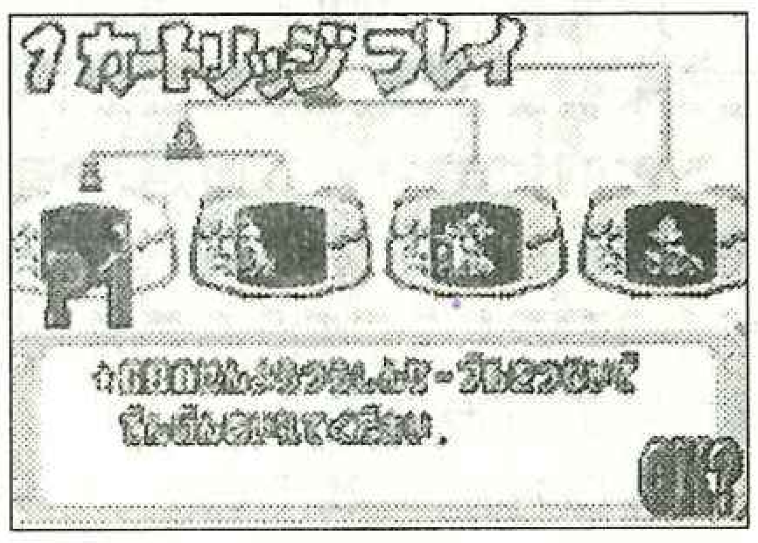
所以，如何发现与利用游戏中每条赛道的近路就成为了想在“马里奥赛车”中称王的必修课。看看左图，注意C点前的大弯道，可以发现有多种方法可以通过，而最省时间的当然是中间的那条路线了。由于版面所限，无法为大家做各赛道的详细攻略，想要玩好的朋友就多努力吧，有什么心得可以写信来与风林交流，OK？



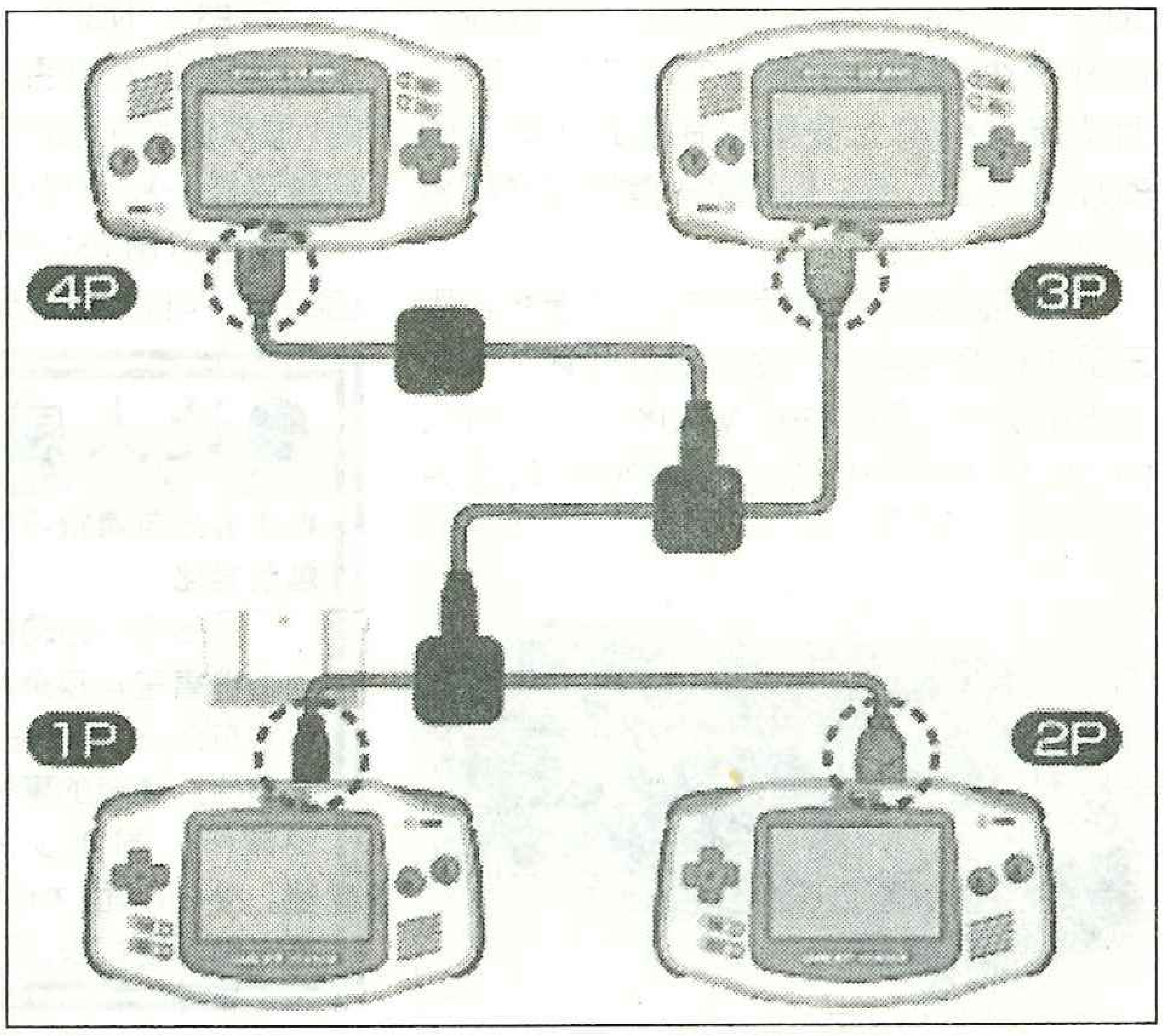
用对战线玩会有什么不同？？

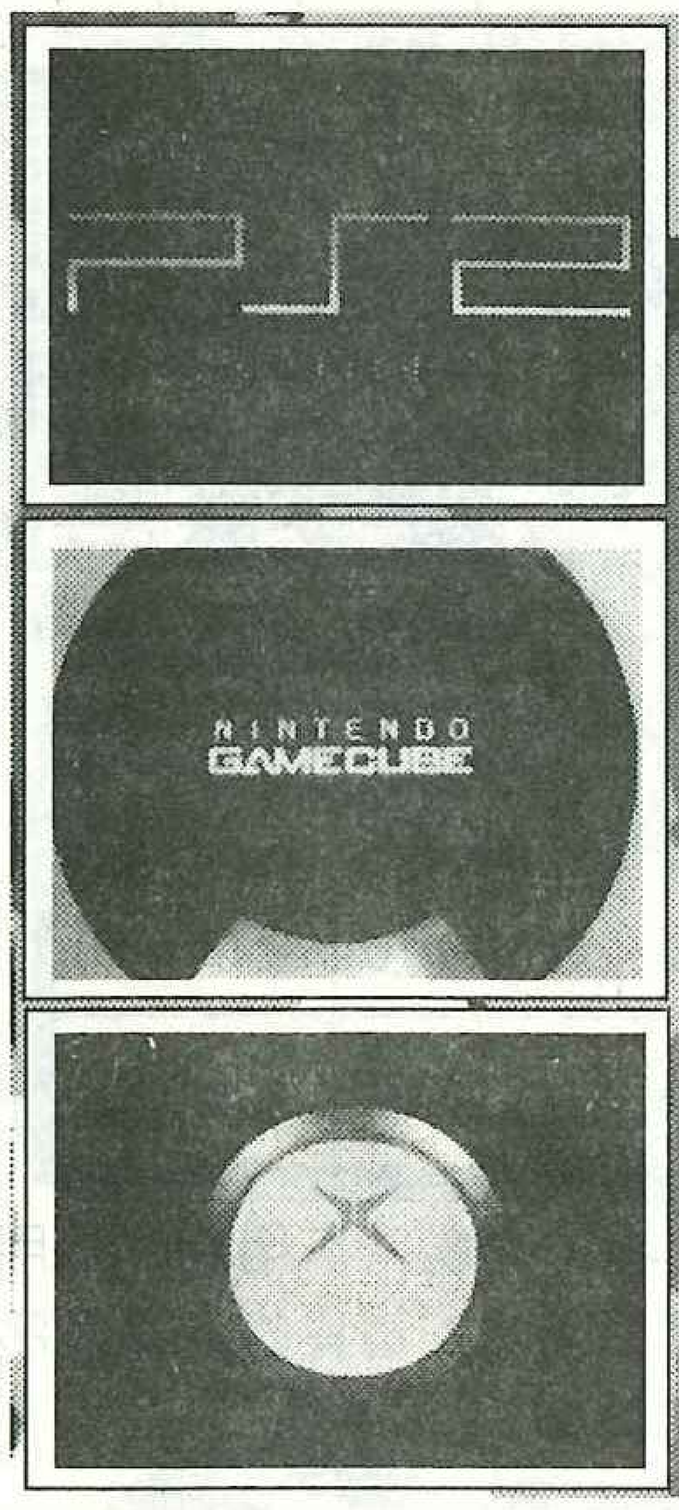
LOADING……

看下图，一盘卡带四人同乐，非常方便哟！玩家首先进入连线对战的选项，此时2P、3P、4P只需打开电源稍待，不一会儿就会出现右边的画面。由于使用的一盘卡带，所以游戏需要等待的时间，而如果四人分别各有一盘卡带的话，速度上就会快上很多。游戏中随后会提供出四条赛道以供玩家选择，然后就可以开始发进了！！



总之，利用GBA你就可以轻松实现与朋友比试一下身手的愿望了。终于不必在家里用N64来分屏玩了……





PS2 · NGC · XBOX
——新三国时代的来临！

已经陷入低迷窘境的游戏业界，是否能够在年内有所起色呢？随着任天堂、微软的主机相继推出，业界再度形成了三部主机并存的时代，新的"三国"时代已经来临……

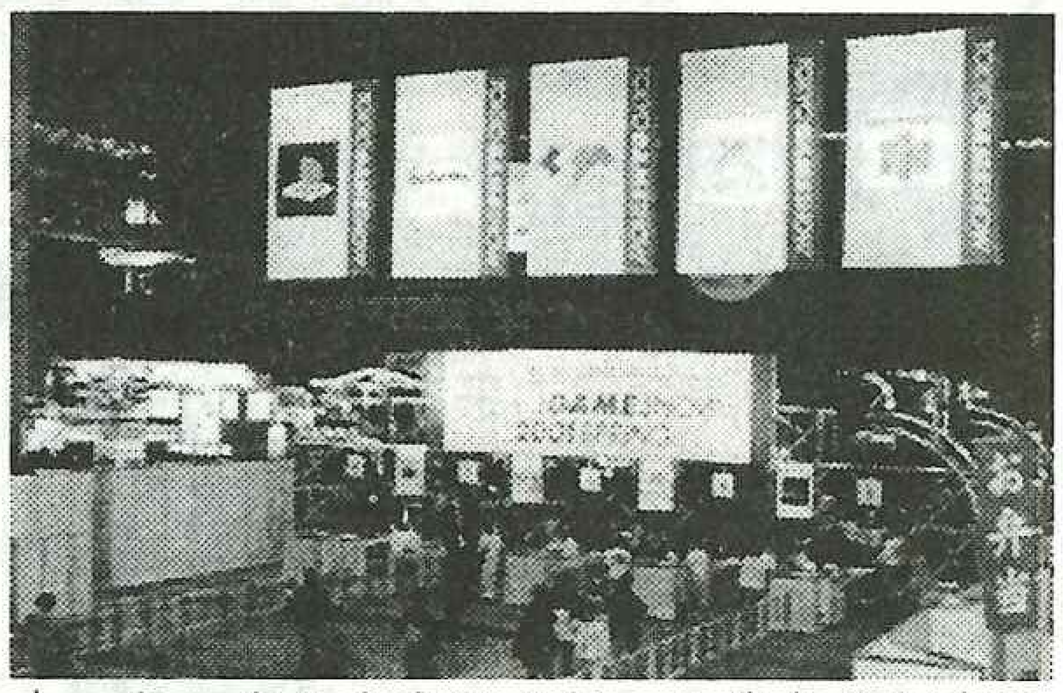
——大家都说最近的游戏业界进入严冬，但是……

从 1980 年日本正式出现游戏产业以来，游戏业界一直都以产业龙头的姿态持续成长，即使是在人称平成不况（90 年代初期的经济萧条）的泡沫经济崩坏之后，游戏产业仍旧持续扩张着。日本各界都认为其将会成为未来日本经济产业领头者而纷纷期待。

然而到了 2001 年，游戏业界却面临了前所未有的困境。主机虽然仍旧持续着以往火暴的销售势头，但是软件市场则大不如前。另一方面，游戏的开发规模越来越庞大，尤其是大作，其投资更是可以媲美好莱坞大片的开发成本。

在以往的游戏市场上，一直是先在街机上开拓出新的游戏类型，受到欢迎后再移植到家用主机上的循环体制。但是现在，街机业已经大幅衰退，市场已经不能按照上述的循环体制运作了。这从一直称霸街机业的 SEGA 公司从家用机市场退出即可说明现今市场情形的恶劣。而街机游戏的低迷也使全新游戏类型的数量越来越少。也正因为没有真正吸引人的游戏出现，使得大部分玩家渐渐就只去考虑著名游戏系列，而对新作不屑于去尝试的情况出现。

如今可以说低迷的势头不但没有减弱，相反有愈演愈烈之势，成为一种恶性循环。如果任其发展下去而不加以改革的话，相信也就无法使游戏业走出低谷。而备受期待的新主机的到来，是否能够成为游戏业的救世主呢？让我们拭目以待，一起来关注游戏业界今后的发展吧。



↑一年一度的东京游戏展，尽管每年都有很多吸引人的作品展出，但是参展的人数却逐年递减……

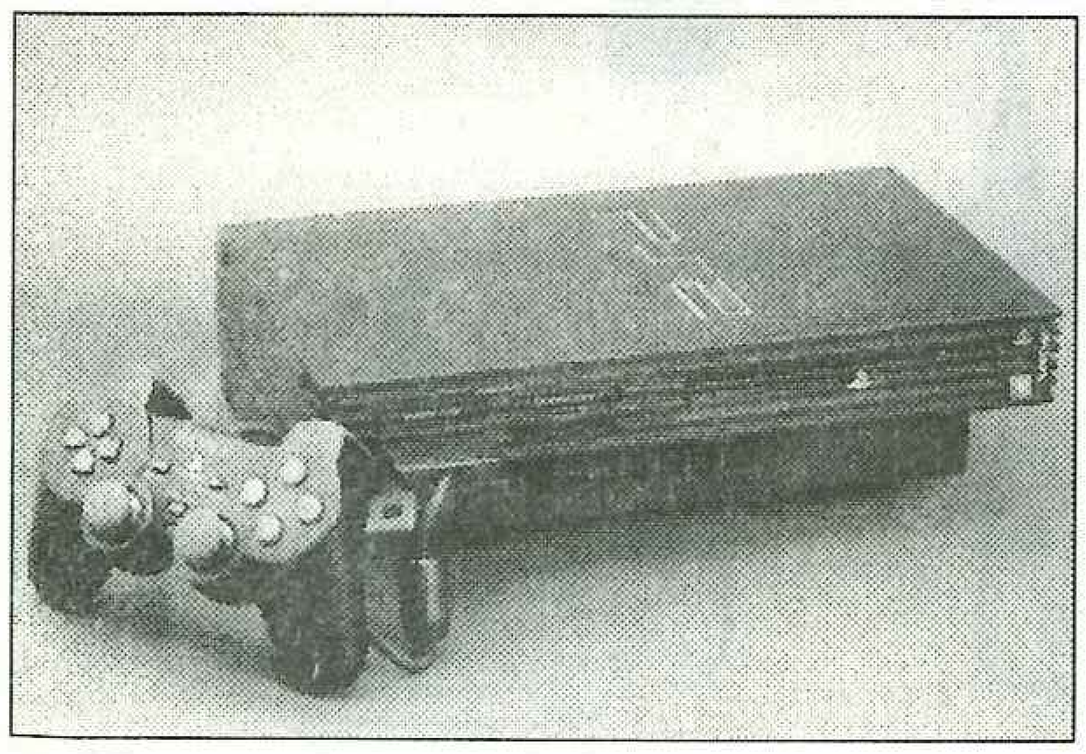
——今年年底游戏业界将会呈现前所未有的热闹景象？

NINTENDO 的主机"NINTENDO GAMECUBE"已经在 9 月 14 日登场。而 Microsoft 推出的 XBOX 将在明年 2 月在日本上市，这两部新主机加上发售时间已达 1 年半的 PS2，游戏业三部主机齐聚一堂的日子即将来临。

家用游戏主机的历史中，有着数次因三部主机互相竞争而使业界从低迷势头中走出的历史。例如 SFC、MD、PC－E 的时代，PS、SS、N64 的时代，这些主机的竞争，激活了低迷的市场并在玩家中形成话题。

而 PS2、NGC、XBOX 这三部主机的到来，游戏业界是否还能回到以往的气势呢？显然这是无法断定的，但是业界还是期待着这样一种情况的再度来临。

虽然以前 PS2 的游戏一直给人"凑合"的印象，但是现在随着游戏的开发相继成熟，今年夏季的软件阵容已经让人感觉到了 PS2 的吸引力。而已经登场的任天堂主机 NGC 也同时吸引了相当多的第三方厂商，在游戏类型上也给人以相当丰富的感觉。再加上 XBOX 的发售日临近，相信市场上一定会火热起来，三个主机的激烈竞争是可以预料的。



●让人感到游戏业界不景气的话题集锦

●卖的好与卖得不好的游戏，其差别越来越明显化。

引起热门话题的大作，与其他作品之间的销售差异越来越大了。到了最近，新游戏的销量停留在以千为单位的情况已不是什么稀奇的事情了，这个时期对于游戏制作公司可以说是面临着严峻的考验。另一方面，大作的制作费越来越高，但是销量却在减少，这也令人很担心。

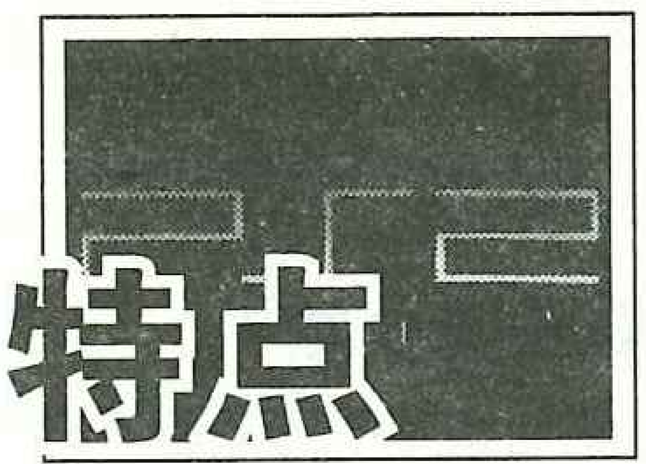
●SEGA 从主机事业撤退

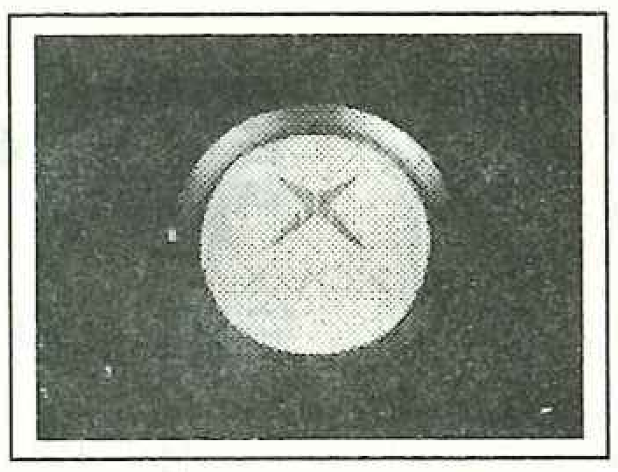
过去曾在家用机市场占领半壁江山的 SEGA，终于退出了硬件市场，并决定今后将作为软件开发厂商来存在。

●没有让人感到冲击的新类型？

自从"音乐游戏"热潮退却以后，就没有能带动游戏市场的崭新游戏类型出现，特别是在街机方面，持续处于萧条状态。直至目前也还没有转机。

关心之处比较 三大主机的性格特点



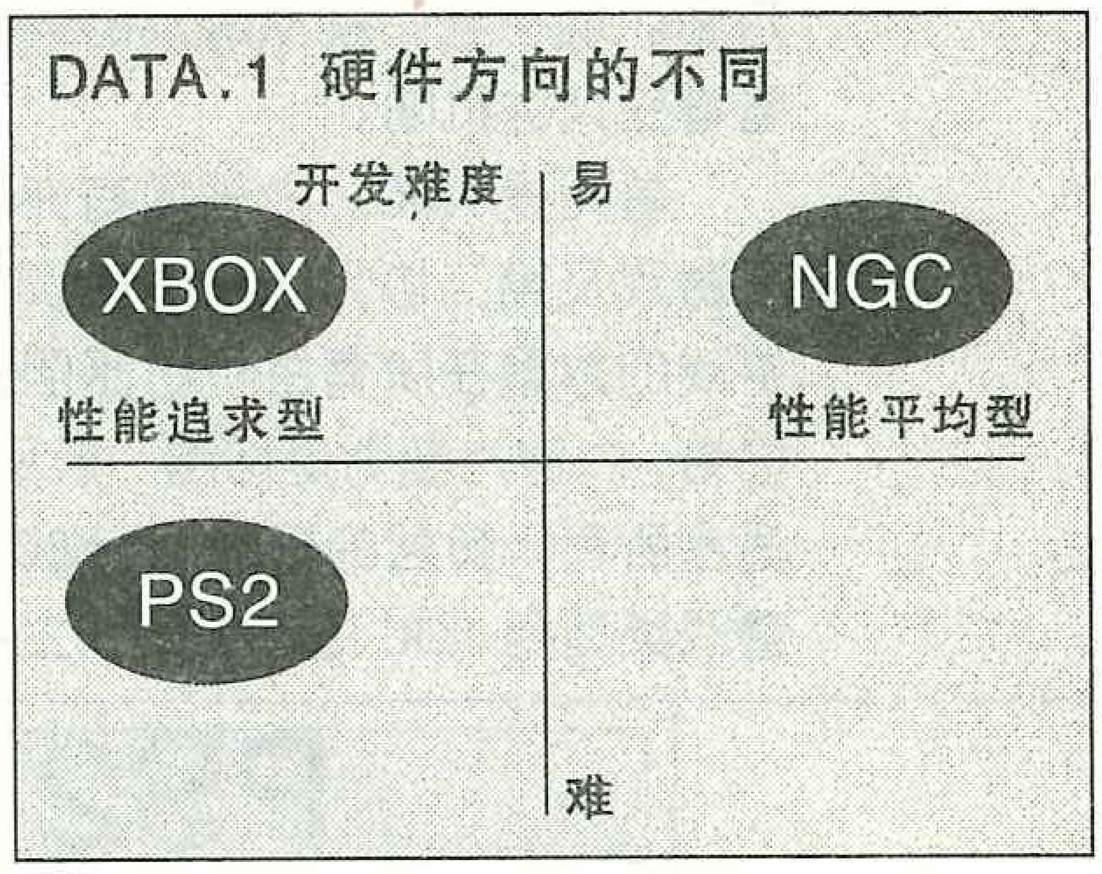



1 硬件

高性能是大家竞相追逐的目标！

主机的高性能，这是任何时代对于新主机的共通要求。要实现以往不能显示的美丽画面，要让前所未见的高度演出可能化……但是，主机在高性能化这后，虽然限制少了，但带给游戏开发者的负担也加大了。能够作到的越多，就会有“到底要制作到什么程度？”的疑问存在，并且在开发费上面也会相对的增加。

三大主机不论是哪一台在性能上都非常的高。虽然在规格表上的性能有所差异，但是显示出来的游戏画面看起来并无很大的差别。那么到底是哪里不同呢？重点就在如何减少开发者的负担并能够发挥出其高性能，以及想要怎么去利用其高性能上了。从这点可以判读出各主机在设计理念上的不同，在此将主要差异列出以供大家参考。

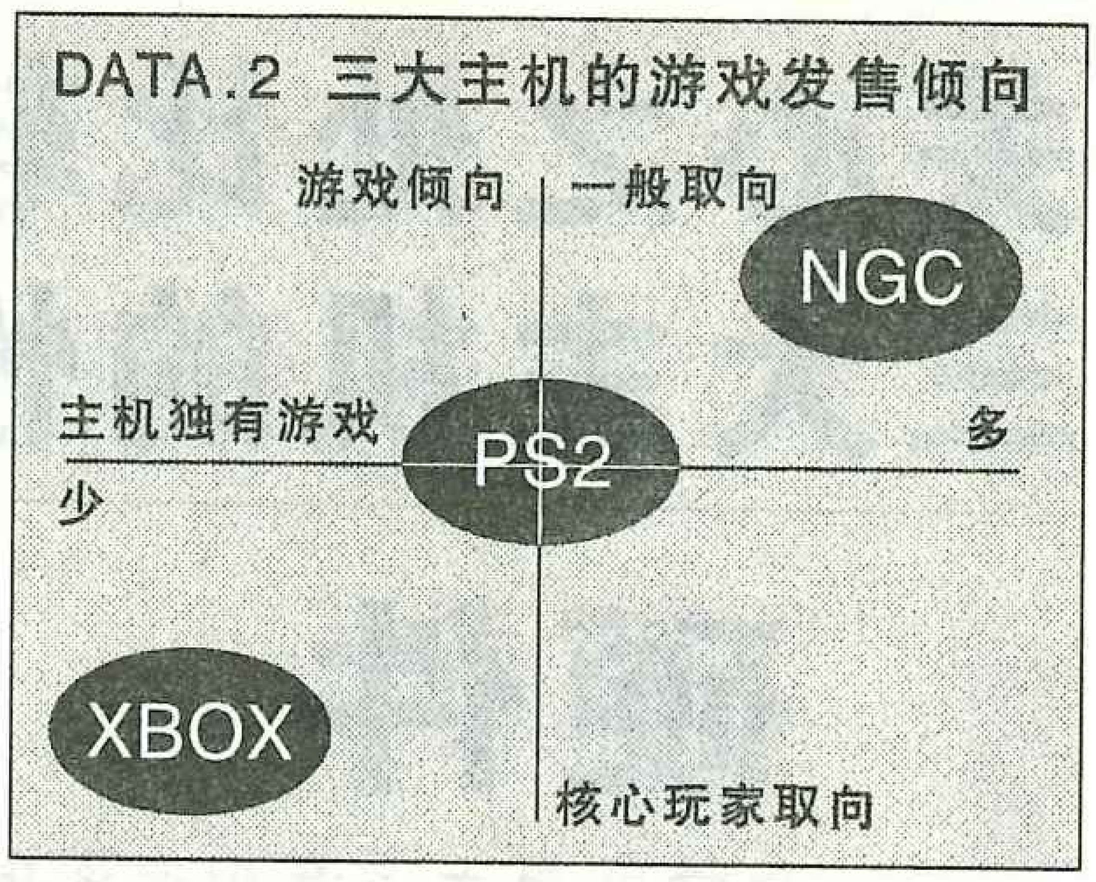


↑相对于 PS2 与 XBOX 的彻底追求高性能，NGC 则着眼于现有成熟技术运用。软件开发工具方面，随着 PS2 的开发软件日渐成熟，开发难度也正在逐渐下降。

	PS2	NGC	XBOX
硬件设计理念 我们首先把各家主机的设计理念作一下简要的介绍吧。	**搭载最尖端的技术** “并非单纯的影像播放，而是一种情感的合成器”，这就 SCE 对 PS2的定位。除了强大的图像处理的能力外，对应宽带网络以及高度的扩展性也是 PS2 的卖点。	**一切都是为了“游戏性”** NGC 的设计理念是“缔造更高水准的游戏主机”，在追求高游戏品质的同时，尽量减少制作者在开发上的环节。尽管 NGC 不是三部主机中性能最好的，但却是性价比最高的。	**将顶尖 PC 的技术浓缩** XBOX 是将 PC 游戏功能强化的主机。它汇集最新的技术，并将它们有机的联系起来，取得一个平衡，以实现其高性能。XBOX 内置硬盘，网络功能异常强大。
软件开发难易度 主机开发工具直接影响主机的软件素质。	由于除错软件、函数库等开发工作必备软件的短缺，致使软件商对 PS2 颇有微词。但是随着函数库的丰富各种开发辅助软件的推广，PS2 软件难于开发的弊病已经逐步得到了缓解。	“NGC 可以随我们的心意尽情发挥”（某厂商的开发人员）。由此可见，NGC 的开发工具是相当便捷的，而且低廉的价格也是 NGC 的优势之一。	XBOX 的游戏在同等性能的个人电脑上就能开发，因而开发环境非常便利。对于开发人员而言，XBOX 能够轻易实现他们的梦想。另外，据说 XBOX 除错工具（debug）的效率也非常之好。
手柄的不同 各家主机的手柄有何特点呢？下面我们以 E3 展上的样品为基准，为大家简要的介绍。	虽然外型与 PS 主机相同，但是几乎所有的按键都支持类比输入。而模拟摇杆的手感也是三台主机中最柔和的。 	模拟遥杆比 N64 手柄柔软了许多，但仍不及 PS2。握在手中的感觉非常之好，而手柄上丰富的功能键也颇为引人注目。没有插糟。 	虽然号称是集大成的手柄，但是明显缺乏创新，造型酷似 PC 手柄，亚洲玩家恐怕难以接受！与 DC 相同，手把上方附有两个记忆卡插槽。 
DVD播放能力	**有** 虽然型号不同，但是所有的 PS2 都可以播放 DVD 影片。	**无** 只有松下生产的 NGC DVD 兼容机才具备播放功能。	**有** 购买专用附件后才能播放 DVD 影片，该装置售价 50 美元。
扩展性	具有 USB 端子、i.LINK 端子、PC card 介面等与 PC 相同的扩充插孔。当然也包含 40G 的海量硬盘。	虽然主机本身的扩充性不高（计划与数据机及宽带网络连接），但是与 GBA 的联动却是最为引人注目的。	除了连接网路时的端子以外，基本上没有外部扩充端子，非常的单纯。

2 软件

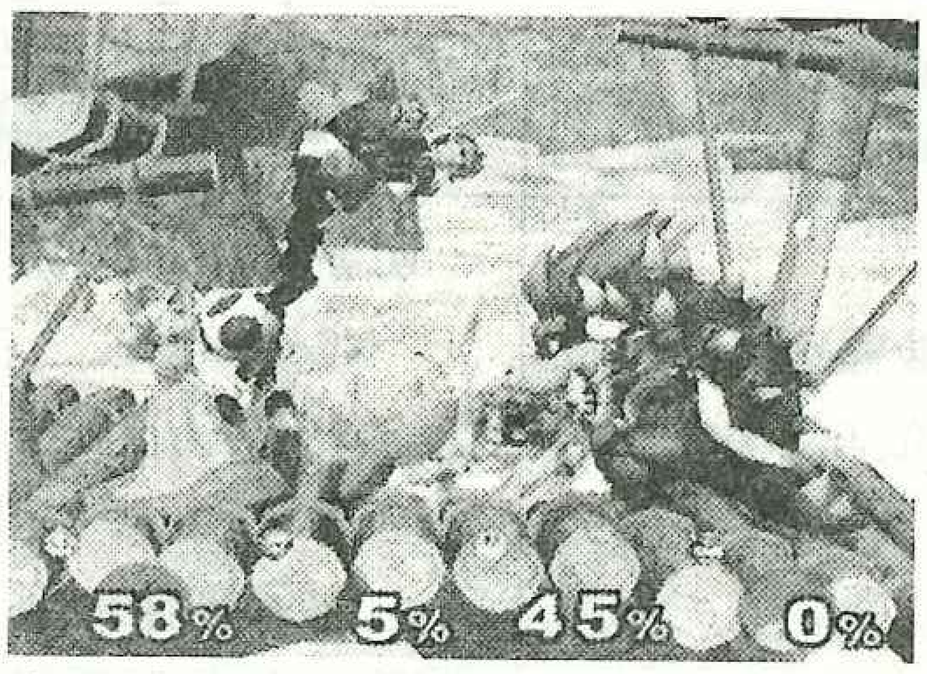
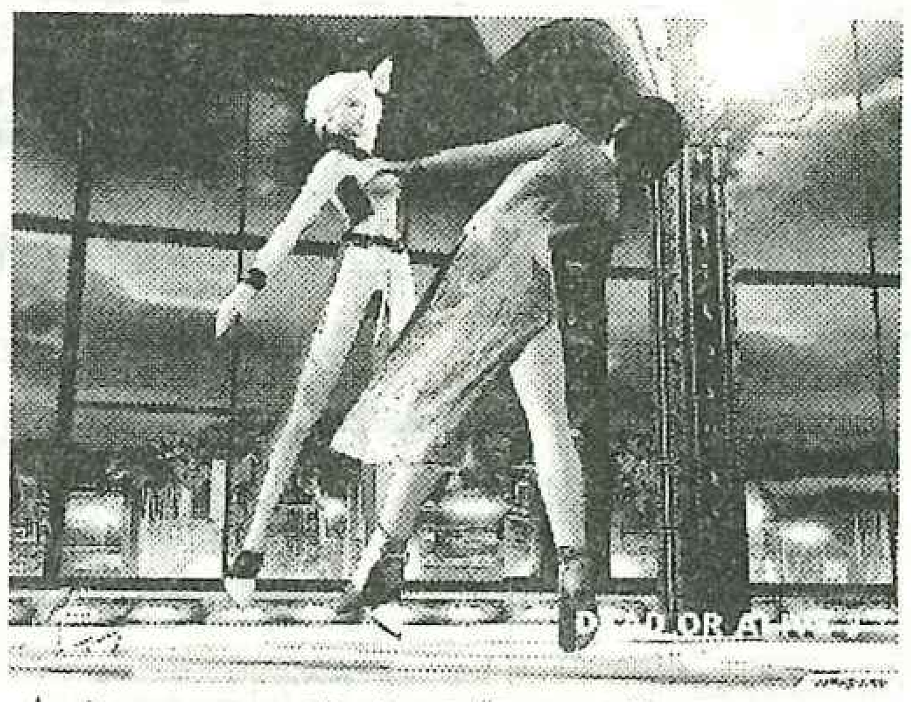
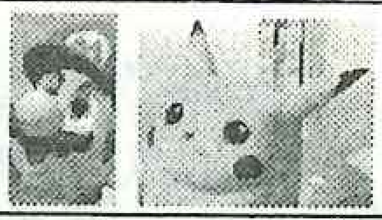
三款主机各自的软件到底能准备多少款?



↑虽然 NGC 与 XBOX 尚未发售，但从已发表的游戏名单上来看，应该就是如图所示的那样吧，而今后两者相信都会向 PS2 那样的平均型方面发展。

主机不过是个容器，玩家要从中体会到乐趣，可以说就是在游戏方面。现在我们就从游戏的角度来看看三大主机吧。

首先是 NGC。由于拥有许多自厂游戏及第二协力厂商，所以原创游戏的数量在所有主机占压倒性的优势，内容方面则是均属一般取向，适合所有年龄层的玩家。而 XBOX 的游戏类型与 NGC 正好相反，主机发售时预定的游戏基本是以核心玩家为目标，充分显示了未来的市场主要诉求对象。在日本的第三协力厂商方面也是走相同的路线。而继承 PS 游戏资产的 PS2，在游戏数量、玩家层面都非常平均，但却给人以没有个性的感觉。这也许就是 PS2 吸引人的地方。而且从目前来看，PS2 上有许多令玩家“想要玩”的游戏作品，这是其较强之处。

	PS2	NGC	XBOX
游戏软件倾向	由于是 PS 后继机种，像《FF》、《啪啦啪啦啪》等作品的续作很多。而像《蚊》等充满创意的作品也增加不少，游戏的类型很平均。	游戏大众取向作品比较多，可以说质量都非常出色。几乎没有画面很差的作品出现，令人放心。	由于是微软出品并在美国先行发售，所以现在多以欧美游戏为主。虽然 CAPCOM 及 SEGA 已经加盟并宣布了重量级游戏，但游戏还是相对缺乏。
值得关注的重量级软件	 ↑已经决定先发售美版的《MGS2》。 以在海外相当受欢迎的《合金装备 2》为首，还有《异度传说》、《幻想水浒传 3》等，可以说游戏数量相当丰富，全都是核心玩家期待已久的续作。年底的 PS2，看来可以牢牢地抓住玩家的心。	 ↑很有可能再度突破百万销量的《任天堂大乱斗 DX》。 在玩家中拥有超高人气度的《任天堂大乱斗》，其续篇《DX》的推出很可能一口气让主机普及化。从年底的发行表上看很少有这么重量级的作品，不过或许准备了秘密武器也说不定呢。	 ↑与 XBOX 首发的《DOA3》 在日本的发售日期虽然要到明年，但预定会与主机同步上市的《DOA3》，可以说是目前的重点。另外，SEGA 的几部作品也都是非常吸引人的。
特有的游戏	●铁拳 4 ●FF X ●GT3 ●啪啦啪啦啪 2 ●大众高尔夫 3 	●超级马里奥新作 ●塞尔达新作 ●口袋妖怪 ●路易鬼屋历险 ●生化危机 0 	●死或生 3 ●ProjectK－X ●街头涂鸦续作 ●SEGA GT 2002 ●恐龙危机 3 
代言角色	 多罗与啪啦小子，在日本的人气绝大。	 这两位现已成为世界性的角色。	 一直没有代表形象，目前只有阿比可以代替了。
主要加盟厂商	SQUARE、NAMCO、SEGA、KONAMI、CAPCOM、ENIX、KOEI、FROM SOFTWARE、ATLUS	HAL 研究所、RARE、SEGA、HUDSON、CAPCOM、KONAMI、FROM SOFTWARE、EA SQUARE	TECMO、SEGA、KONAMI、CAPCOM、KOEI

●由 SEGA 的战略来看三在主机的优劣

今年一月起停止 DC 主机生产，转而专心制作游戏的 SEGA，由上面的列表中可以看出，SEGA 对所有的主机都提供了游戏。在 PS2 上是《VR 战士 4》、《樱大战》系列等，都是以广泛玩家层面为目标的作品。NGC 是《PSO》、《超级猴子球》等游戏性高、可以多人同玩的游戏。XBOX 上面则是《街头涂鸦》、《武装女神》等硬派的游戏。SEGA 明显是考虑到各主机特征及玩家层面，而采取了柔软的游戏策略。今后决定各主机特色的关键，也许可以从 SEGA 对哪台主机提供了什么样的游戏来发现一点征兆吧。

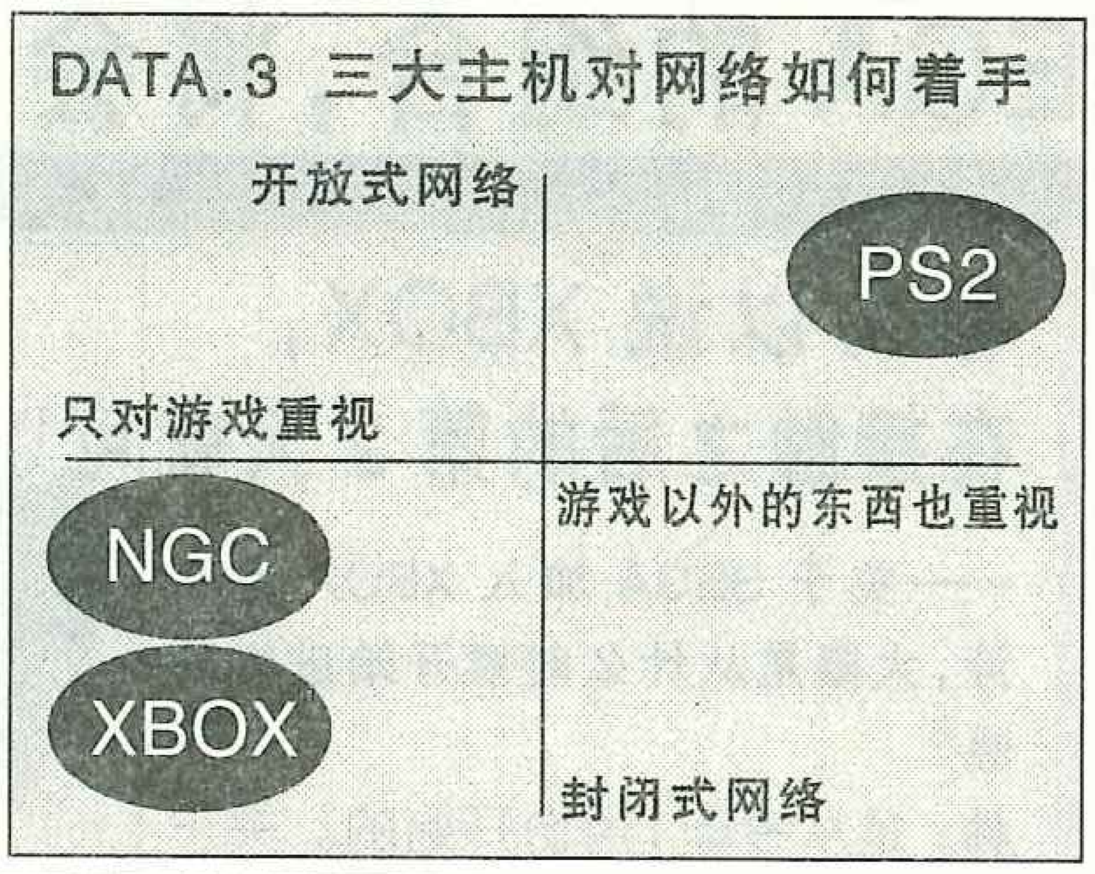

↑《SEGA GT 2002》。

3 网络

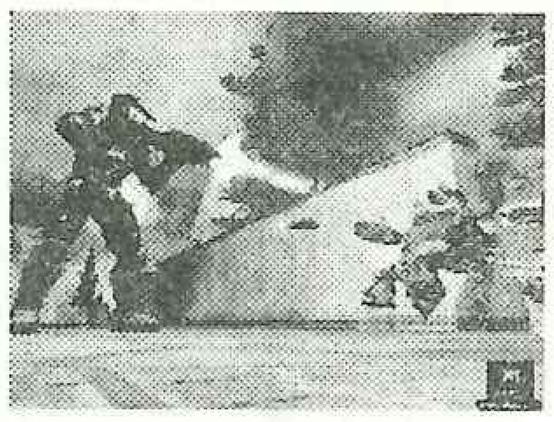
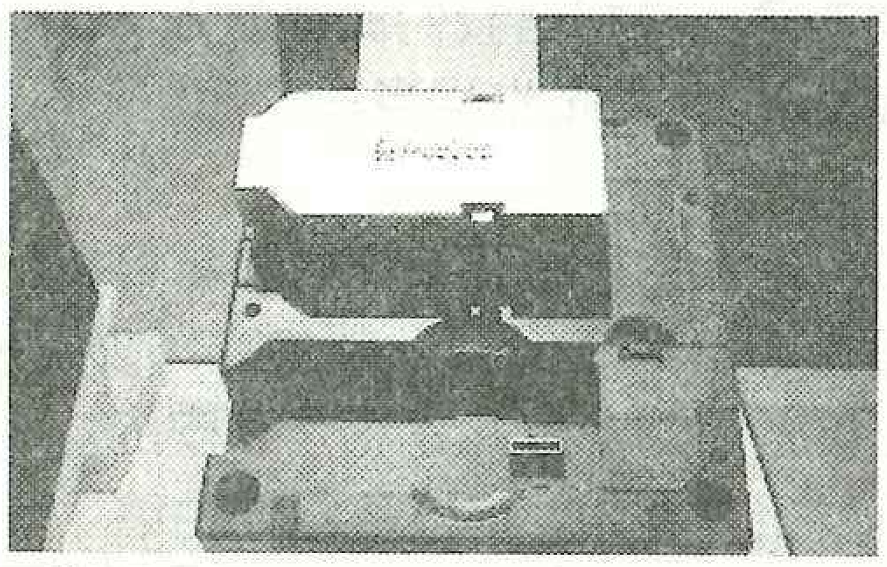
对网络化的概念本身就有着不同……

网络将会是今后游戏主机的重点，这是无庸置疑的。从《PSO》的成功中，可以说网络时代已经正式到来了。而对于今后的主机又有什么不同呢？

目前PS2已经发售了专用的硬盘，可以说PS2的网络计划已经正式启动了，而XBOX方面也在积极的运行中……



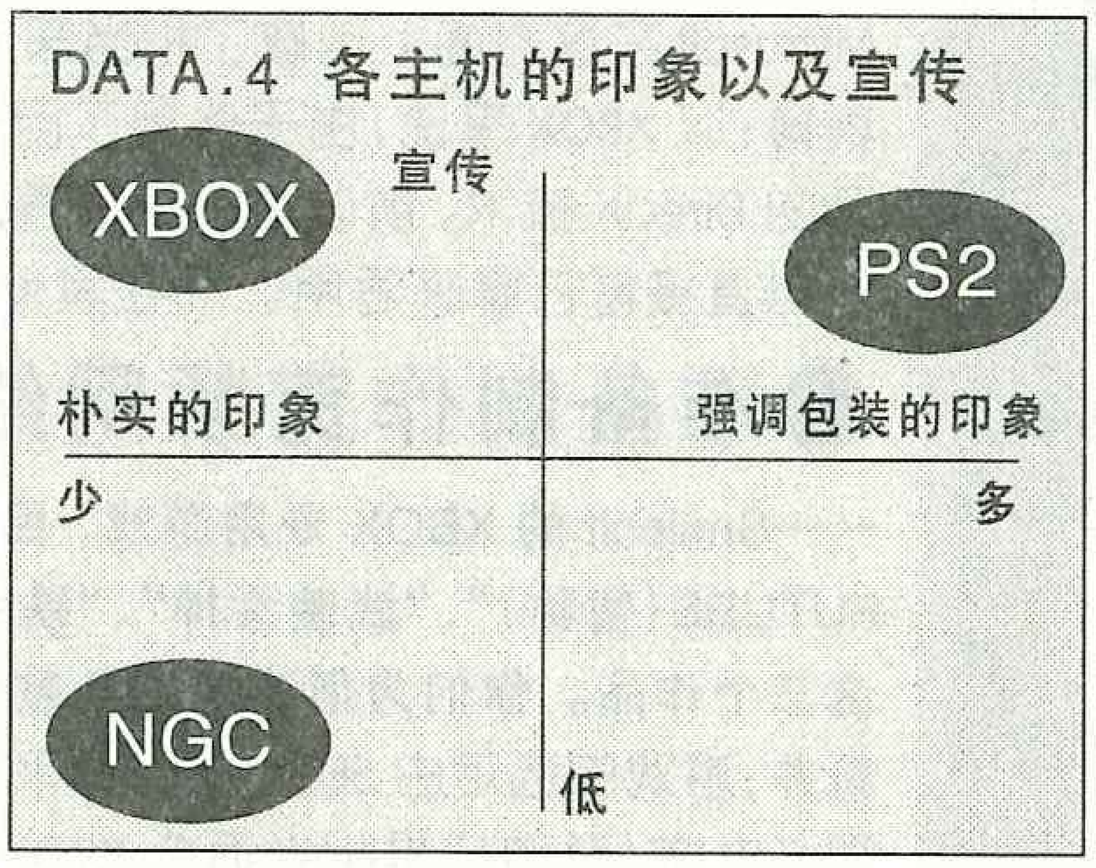
←NGC的走向并不是像是作为网络终端或机顶盒（SET TOP BOX）那样，从其对游戏的执着来看会是像图上的位置那样吧。硬件的性格上近似PC的XBOX，在关于网络方面则站在与PS2相反的立场上。

	PS2	NGC	XBOX
网络游戏 就算主机对应网络，但是如果没有相应游戏的话，还是没用……	 已经发表的《FF11》是专对应网络的游戏，可以说PS2网络计划是否能够成功也将取决于本作是否能够获得好评了……	 《PSO》是日本最成功的网络游戏，NGC版也可以对应网络，并与DC连接，发售日已经确定。可以肯定的是，NGC的网络计划已经如箭在弦……	 一直以网络为重点宣传的XBOX，不仅主机内置硬盘，而且加盟厂商也都是非常有经验的网络游戏开发商，所以这方面几乎不用担心。
大容量硬盘 网络游戏很重要的一点，就是把游戏数据下载到硬盘中，所以容量也很重要……	**40GB的HDD（另售）** 7月19日发售的HDD，具有40GB的大容量。有了它，就能充分利用其下载商务。不过价位方面太高。以现行的日元1万8～9千元的价位，就周边来说实在太贵。期待能够尽早降价，以利迅速普及。	**一切都是未定……** 	**10GB的HDD** 将10GB的HDD当作标准配备的XBOX，从容量上可以想像会如PC一般作音乐及影像的下载，不过现在一切以游戏使用为前提。对于标准装备这一项，对游戏开发者来说是很具吸引力的。

4 发售

单单依靠以前的路线好像已经不行了……

三者之间的发售战略又会有不同吗？PS2是吸收以往的PS玩家，而且还扩展到了DVD迷等层面。而NGC则会从任天堂最拿手，也可以说是从喜欢玩游戏的游戏爱好者来入手开始普及。在XBOX方面，因为是全新的主机，发售战略十分重要。为了要将游戏迷确实掌握住，需要做的事情可以说还有很多。



←XBOX可以说在游戏迷以外的人们中的知名度相当低，在发售之前人气到底能够提升到何种程度呢？我们不妨注意一下今后XBOX在宣传上的变化吧！

	PS2	NGC	XBOX
目标年龄	20岁以上的一般游戏迷	10～30岁的游戏迷	18～30岁的核心玩家
以往的战略	SCE的宣传战略与PS时代几乎完全一样，以醒目的大型广告吸引大众的目光，用大家喜欢的角色让人倍感亲切。而且这个夏天与麦当劳合作的活动也在日本引起了话题。	完全以好玩的游戏为宣传重点，一直以来任天堂都是以此来进行宣传。任天堂的目标是只要看一眼游戏画面就会觉得很有趣，可以说这完全是任天堂奉行软件战略的最佳表现。	一切都是第一次，但是从其“以核心玩家为主要销售目标”来看，XBOX的发售将会阻力重重。不过，已经可以从日本的杂志、报纸、电视广告中看到XBOX的身影……
流通路径	利用电子商务的方式，打开了流通渠道的新局面，目前发售的规模尽管还不算大，但是可以说这种销售方式在今后将成为主流。	仍然与以前一样，不过由卡带转化为光盘后，就再不会出现“想买的游戏买不到”的情况了，对于玩家而言无疑有相当大的益处。	XBOX的发售方式已经完全委托给BANDAI集团旗下的HAPPY NET以及SOFT BANK COMMERS的两间公司共同的方式。

微软与 SEGA 的组合，将会带来什么新的冲击？！



●XBOX 专业部 合作厂商经营统筹部统筹部长
——林真佐人先生

简介：1992 年进入 Microsoft 公司，有着 9 年致力于 PC 及非 PC 经营上的 OME 经营经验，之后成为了 XBOX 事业部的合作厂商经营统筹部的经理。担任的工作就是和开发厂商进行交涉。



Smilebit 代表董事兼社长
——新井瞬先生

简介：1985 年进入 SEGA，当时进行着设计 SEGA SATURN 的工具开发等工作。在这之后开发过各式各样的游戏，而现在则是担任从 SEGA 分化出的子公司 Smilebit（前第六软件研究开发部）之代表董事兼社长。



Smilebit 开发部技术统筹经理
——稿间直弘先生

简介：1988 年进入 SEGA，开发过“超级忍”（MEGA DRIVE）和“SEGA 观览车”（PC 版）等游戏。现在于公司里，担任开发环境整备（资料库、工具的开发与选择）的工作。

●可以说 XBOX，在接触之后的第 2 天就可以马上开发



——关于 SEGA 加入 XBOX 的交涉，大概是从什么时候开始进行的呢？

林：是从今年 1 月份开始的。关于这部分我想现在也可以讲出来了，在一开始和 SEGA 进行交涉时，感觉其实是有点“这实在是不太可能”的。接下来的几个月则是有了急速的进展，而双方最后达成共识的时候，是在春天东京电玩展之前的几天。不过 SMILEBIT 方面，则是在很早之前就已经开始接触开发工具了。

新井：嗯，若只是一直在等待商业上的商谈结果，一些可以做的东西就会变得无法制作了。所以在开发工具来之前，我们就从预计的规格上开始进行讨论计划，以规划本身来说相信我们即使是在 XBOX 的第三协力厂商里，也算是起步相当早的吧。

——对于 XBOX 这台主机有什么样的印象呢？

新井：因为是首次以第三协力厂商的立场来开发，所以在开发工具送来之前其实是相当不安的。不过在实际接触开发工具之后，这位稿间先生给了我一份报告，对 XBOX 给予了相当高的评价，所以我认为 Microsoft 在这方面上也做了相当深入的研究。

稿间：以 XBOX 来说，由于使用了目前世界上非常普及的 DirectX 技术，所以过去所培养出来的技术几乎可以直接将它拿来活用。而在其他游戏主机方面，则因为要使用到其独有的技术，所以在开发这方面毕竟会有些许不安。

新井：以 PS2 等其他的游戏主机来说，毕竟还是以其独特的技术制作而成的，而在这方面，XBOX 跟其他主机比较起来，虽然是台游戏主机，但是其包含的开发环境则是非常的一般化。所以呢，说的夸张一点，对于那些对游戏程序有一定程度的人来说，第二天就可以开始进行游戏的开发了。

新井：因为 Smilebit 的前身有一半是来自于 SEGA 的 PC 研究开发部，所以对于 DirectX 是从最初的版本就一直研究到现在。而且每当 DirectX 版本有相当大的改变时，我们就会推出有着旗舰级意味的游戏。在这样的背景下，当我们考虑到本公司和其他公司不同的特征点时，就觉得最能够决一胜负和马上做出成果的，就是 XBOX 了。就 XBOX 而言，至少我们在这一、二年之间就可以活用过去在 PC 上所建立起来的技术，能够制作出明显比起其他公司更为优秀的作品。这也是我们的一个战略。

●准备制作宽频网络独特的游戏

——Smilebit 的 XBOX 专用游戏，目前共“街头涂鸦 FUTURE（暂称）”、“武装女神”、“铁甲飞龙（暂称）”、这三个作品。你们为何决定这几款作品呢？

新井：游戏的选定由 SEGA 母公司来决定，但“街头涂鸦 FUTURE（暂称）”是相当适合 XBOX 的，所以我们强烈地向母公司表达希望制作这款游戏的意愿。

稿间：在当前的游戏主机当中，最能够将“街头涂鸦 FUTURE（暂称）”所想要表现的效果给完全呈现出来的，就是 XBOX 了。而若是在其他主机上制作的话，则需要在游戏本身的制作之外，再花上 2、3 倍的劳动才行。而在 XBOX 上面，相同的处理只要利用硬件本身的功能，就可以简单的加以实现了。

新井：接下来的这点则真的是有点偶然的，就在开发部内部表示希望能够制作“铁甲飞龙”这款游戏时，Microsoft 也提到了这个名字，让我们“耶！”的吓了一跳。然后在商谈时，就将“铁甲飞龙”收入这次的游戏预定发售表中了。

林：对于希望 SEGA 在 XBOX 上面推出什么样的游戏，我们做了一个公司内的调查活动。接着在进行 XBOX 游戏开发的人当中，对于“铁甲飞龙”的支持声浪相当的多。他们认为这款游戏跟 XBOX 是相当合适的。



武装女神



街头涂鸦

新井：关于“武装女神”这款全新作品，是款追求快感的游戏。对于这款游戏的角色动作，我们的目标也是要做出跟现今射击游戏完全不同的新操纵感。为了能够活用

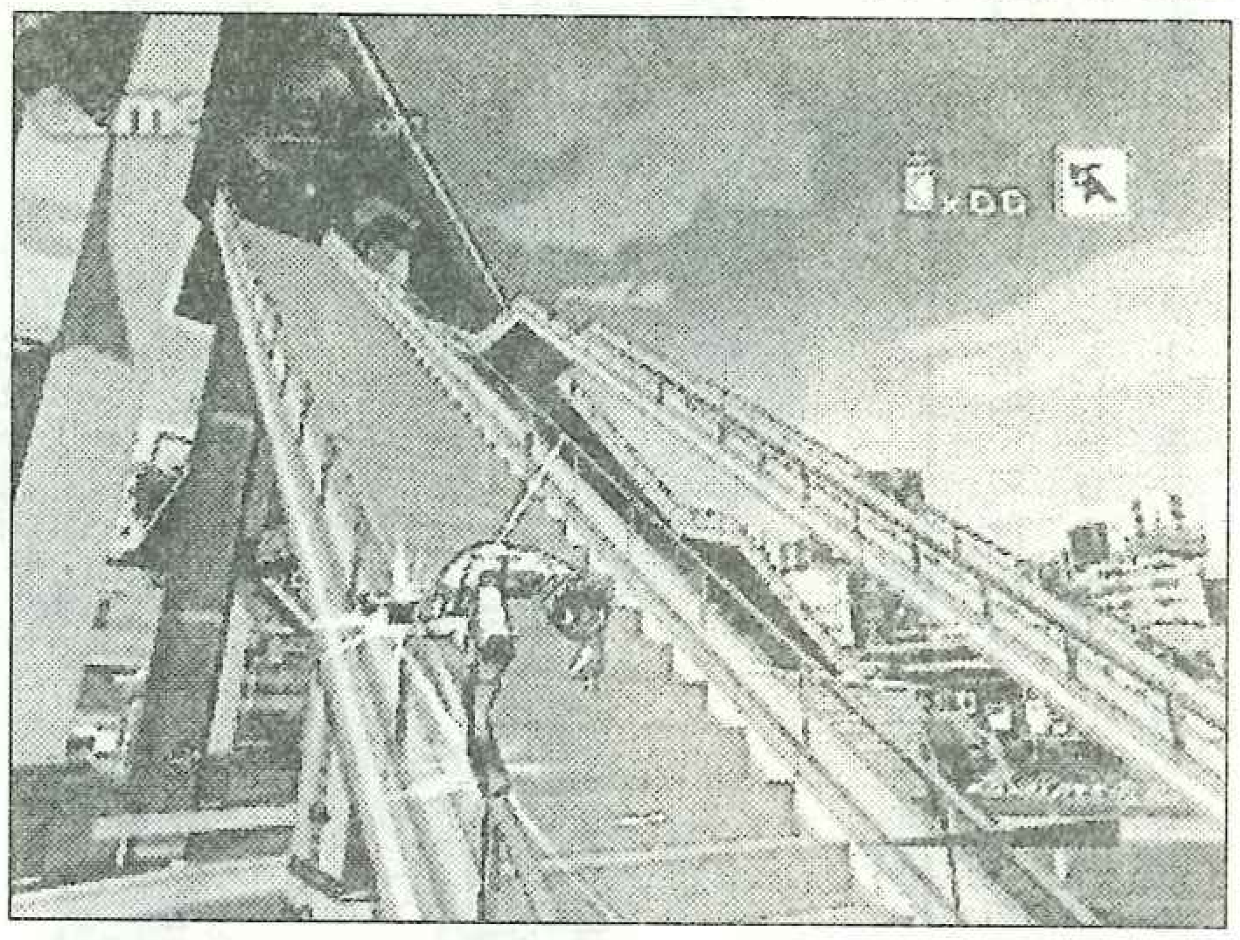
XBOX 控制手柄上面的两个类比摇杆，现在我们正在进行各方面的测试。

——说到 SEGA，网络连线游戏的部分也令人关注，对于在 XBOX 上面的网络机能，不知道你们有什么样的想法？

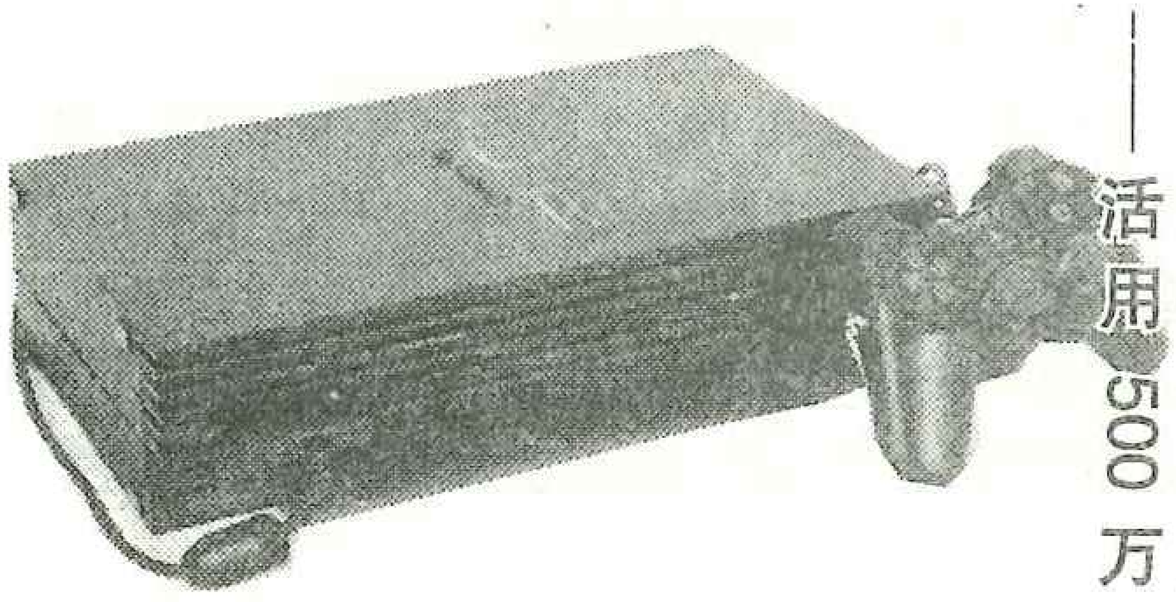
新井：对我们来说，不能因为 Microsoft 决定只用宽频，我们就单纯的将游戏对应于宽频，我们还必须去考虑到“若使用到宽频网络的话可以做出什么东西?”这样的问题。不过那到底会是什么，我们也还不是很清楚。

林：在公司里面也有人认为若是使用普通网络的话，将可以让更多的玩家得到这项服务。不过，因为我们在 XBOX 上的目标是要让玩家们体验到全新的游戏，所以我们就大胆的决定只使用宽频网络。使用宽频网络，不但可以下载或上传大量的资料，而且还可以长时间连线，我想这样应该是可以创造出来全新游戏体验的。

新井：对我来说真的很想要去做做看的，就是使用硬盘进行游戏的修正更新，甚至扩充内容。就像是运动类型的游戏，游戏的资料即使以该赛季开始时的资料来进行设定，但是在实际发售的时候常常都会有选手资料已经有所变化的情形出现，希望面对这种情形，就可以通过网络和硬盘的使用，进行详细资料的更新。



最后，放在电视机前面的会是 PS2、NGC 还是 XBOX？



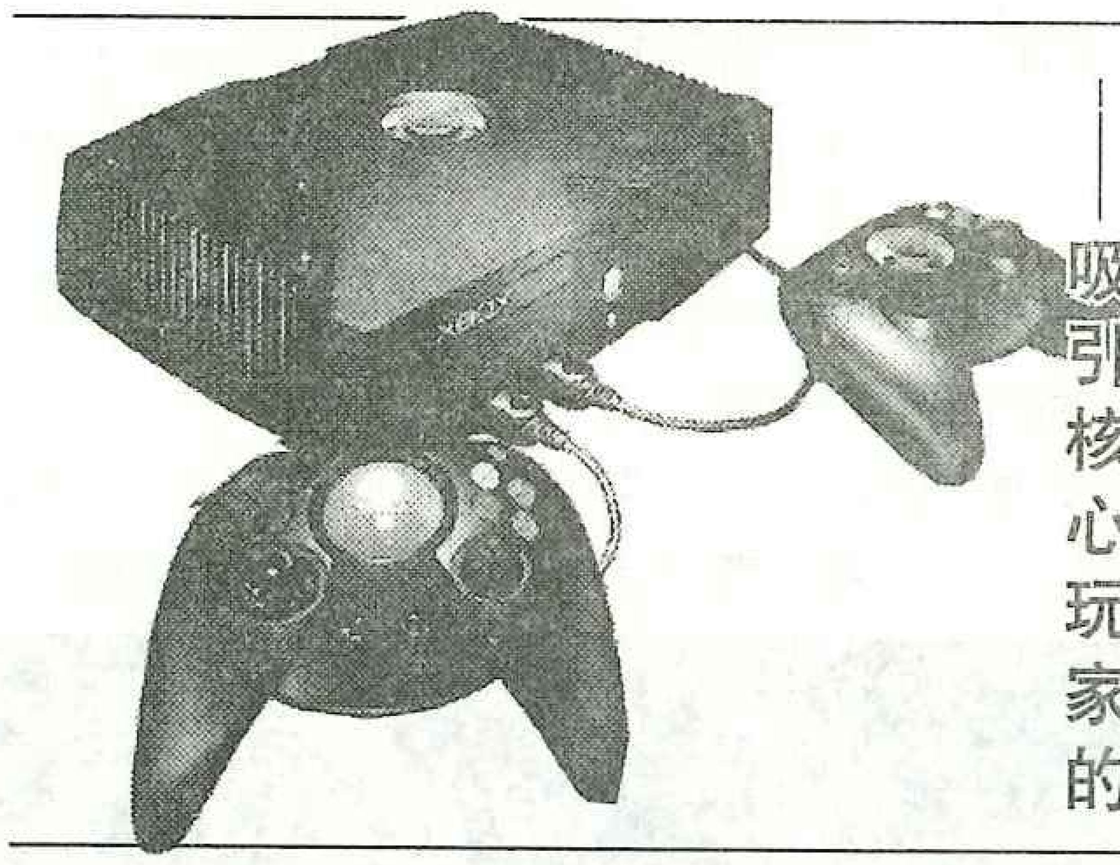
——活用500万台的优势以真正业界标准为目标

●发售经过了一年半，硬件方面仅是日本国内就普及500万台的PS2，尽管游戏方面一直被指称销售情形不好，不过在「FF X」创下200万套的销售记录后，终于证明了只要游戏够好，就不会买不动。不过这也反映出这几年游戏业界越超显着的只有少数大作游戏卖得好的状况更加恶化。对中小规模的游戏开发厂商来说，开发PS2游戏的门槛仍旧是很高。如何像PS以往那般确保种类丰富的游戏，应该是今后SCE所要面对的课题了。



——不只是NINTENDO招牌而已第三协力厂商的活跃也很重要

●NGC的最大优势，再怎么看也就是NINTENDO招牌所拥有的绝对信赖感。「马里奥」、「塞尔达」一定玩得到，这对游戏迷来说是绝对无法阻挡的魅力。但是，从以往的N64来看，只有这些还不够。为了赶上与PS2的一年半时间差，除了NINTENDO充满魅力的游戏外，第三协力厂商的加入是不可或缺的。现阶段所担心的，就是第三协力厂商没有明显动作这一点。今后若是有第三协力厂商的强力游戏推出的话，那时才能发挥NGC的真正实力。



——吸引核心玩家的游戏很充实是其重点

●PS2不用说，比NGC还晚发售的XBOX，至少在日本国内将会处于非常严苛的情况吧。相较于SCE及NINTENDO两家已然成为世界性游戏品牌的公司，在游戏业界堪称新人的微软是否有插足其中的空间呢？掌握关键的，应该会是核心玩家层了。如果利用XBOX拥有的容易开发游戏的特性，持续推出能抓住热血游戏迷的魅力游戏，那就可以开拓出与动辄以大作为中心的PS2，或是以NINTENDO游戏为主轴的NGC完全不相同的玩家层面吧。

以往的三大主机时代，每个主机会有什么游戏分得很明确，“玩这款游戏就要买这款主机”——就是这种观念，让游戏成了选择主机的基准。

但是，游戏开发费用不断增加，游戏销售量却不断减少的现在，就游戏开发商的立场来说，不得不采取一款游戏提供给多主机的跨平台战略。先不论主机制造商，讲到一般第三协力厂商出的游戏，可以说已经逐渐进入了在哪个主机上都玩得到同一款游戏的局面了。再加上对应网络之后，更将产生出在网络上与其他机种游戏发生连动的交叉平台情况。这么一来，以往“以游戏选主机”的构造将逐渐改变。

到现在为止，PS2、NGC、XBOX 三大主机之间会有明确差异的，就是对应网络这一点。对于网络的态度不同，可以说就是主机性格的直接反应吧。

包含了游戏在内的多媒体终端机 PS2、以 NINTENDO 游戏为中心的传统式游戏主机 NGC，以及以网络游戏为核心的游戏主机 XBOX，用这样的视点才能够看清三部主机之间的个性吧。

对于游戏主机，你要考虑并不是“要玩游戏”了，而这个也将会是决定摆在你家电视前面游戏主机到底是哪一款的关键。

（全文完）

●只要是索尼(PS)的游戏我就把它当宝，而世嘉游戏我就只把它当草。(沪漕宝路 王利君)　SQUARE●你真是厉害，总是引领我的幻想走，我真是一刻也不能离开你。FF系列的人物美的没话说，X就更加期待。(承德 期待PS2模拟器的王超)　FFX●史氏真的没饭了。从7代开始，那几个主角就像是双胞胎。表面上CG做得好，看看E3光盘中男主角摔下水后把头伸出，发型一点也没变，再好的者哩水也不能定型成这样啊！(来自浙江奉化的PS玩家 徐臻)

DC——明明白白你的“芯”


游戏基因纯正

→从手柄L/R键的硕大体态及其较深的按键行程来看，GC这台主机可能真的与竞速游戏有缘。在这一点上，微软XBOX同样也做得非常好。

众所周知，虽然DC已于今年三月停产，但其销量却在大陆市场持续走高。现在大家几乎可以在任何一家游戏专卖店中找到它的身影，不但价格公道，而且版式齐全，日、美、欧这三种版本在西安都有现货。所以，今天我要讲的就是……哎呀！谁在往上扔鸡蛋?我知道你们会分辩日、美、欧三种版本——这位大哥，放下手中的鸡蛋先——那么你们会分辨这三种版本的A、B版吗?

记得上次我去一家专卖店去买DC，问到了有关机器版本的问题，BOSS非常专业地向我介绍了日、美、欧三种版本性能的不同和价格差。而当我问到了有关A、B版的问题时，BOSS则只是说A版好，并说他这里的都是A版(都是A?想唬我，没门！)再要细问他如何分辨A、B版时，他想了半天才说了一句，A比B贵20元……

原来机器版本如此之多，不但买家是一头雾水，就连商家也是一知半解呀！那么，究竟什么是A版和B版呢?

A版机指的是世嘉公司最先推出的一批主机，由于加密措施不完善，它可以直接使用目前市面上的“地板”软件；而世嘉公司为了抵制“地板”(也是为了自己的腰包)，在《樱大战》限定版主机后推出了新版的DC，由于该机型内含加密芯片，使得“地板”无法运行，狡猾的“地板商”又通过改换机内芯片的方法来达到目的，这种机型就是我们前面提到的B版机。由于A版机相对于B版机来说是“直读”，而且又没有被“开膛”，在读碟率和稳定性上都较B版为高，所以，懂行的玩家在购机时都会选择A版机。

说完了什么是AB，接下来就要说说如何分辨AB了。

最简单的当然就是看主机背面的铭牌了。由于本身就是两种型号的机器，所以从铭牌上就可以看出来，具体方法在以前的《电软》上有介绍，这里就不再多说。

上面的方法虽然简单，但却并不保险，一旦有不法商人偷换了主机的铭牌，则结果……残念！所以在这里，我向大家介绍一种可以完美鉴别机型的方法。

首先找一张游戏，正D均可，若是地板则最好选择不用引导盘的游戏。接下来进入游戏。在正常游戏一段时间后，同时按住A+B+X+Y不放，再按START两次，这时会退回到主机的管理画面。然后进入CD音乐模式，再按B键退出。这时，如果画面回到了管理画面，则该机器是A版；若是直接进入了游戏，则说明它是B版无疑。

以上方法经本人多次试验，100%有效，并且此法通用于日、美、欧三种版本。

最后，祝大家买到好的机器，并祝SEGA早日归来。

QQ:54171924/真·SEGAFAN——樱之子

E-MALL:yingzhizi2@sina.com



不能用DC上网，是天谙的最大遗憾。这不，连梦美的说明书都给弄丢了。不过，如何用DC来上网对战梦美，个中细节日刊早有详细介绍。秒间60帧、延时零的4P竞争，实现。

关于WSC显示屏(FSTN)

在2001第一期的龙哥热线里有人提出TFT与FSTN的区别这个问题。恰好我略知一二，献丑了。哇！哈哈哈哈哈……

WSC的屏幕为2.8英寸，接近16：9的画面解析度有所提升(224×144)采用的是反射型彩色对比液晶显示(FSTN)相比较TFT略微逊色，表现为以下四个方面：

第一、在由大面积深色至浅色的转变过程中，可以看见少许残像、但并不严重，约1~2秒后消失，这是由于采用了对比液晶的缘故，深与浅的交换比较缓慢。

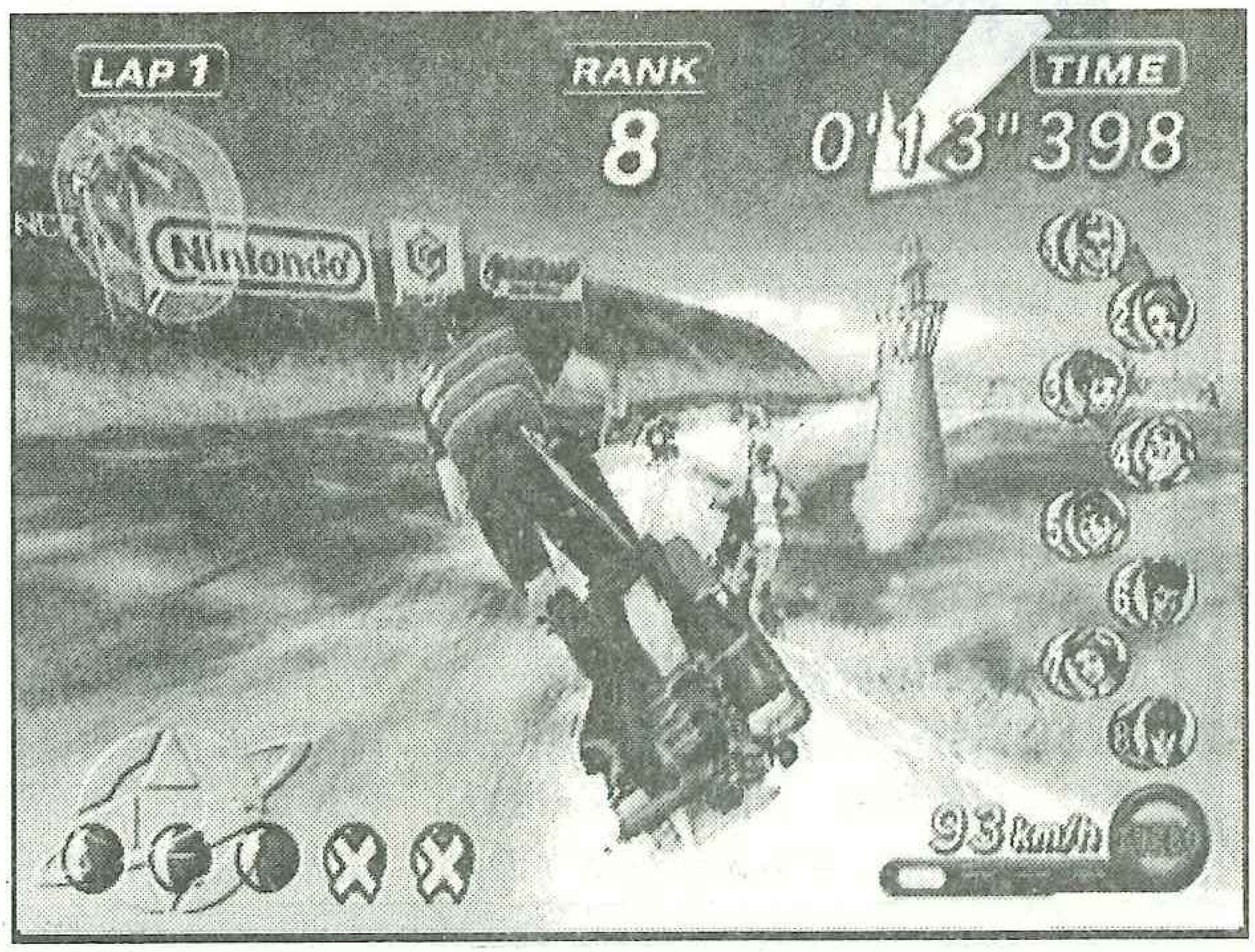
第二、反射强度及角度不够，例如光线不足，不对准光源就会影响清晰度(有点儿像GB普?)。反之，如果在强光下进行操作的话(阳光)又几乎看不清画面。而TFT则不存在这些问题。

第三、241色的最大同时发色数对于掌机已够用，但是4096的选择色有一定限制。这直接关系到颜色的鲜艳与否(GBA同显可达3万2千色；GBC亦可从32000色中选择)

第四、简单说来FSTN就是黑白液晶的彩色版，它和GBP、WS(黑白)的液晶属于同一种性质(只是换成彩色液晶)。而且在机身左侧也有一个浓淡调节钮CONTRAST，用于调节画面浓淡(对比度)，并且WSC在开机设定的菜单中(注)专门有一项CONRAST有LOW和High两种选择。

当然，仅这四方面的不足，绝不可能抹杀WSC优秀的画质，特别是在这场动画时，简直不相信自己的眼睛。

注：开机设定菜单的调出方法："Power"、"START"同时按下。这在说明书中很难看出(日文)。　(请作者江苏常州徐瑶速寄准确地址来)

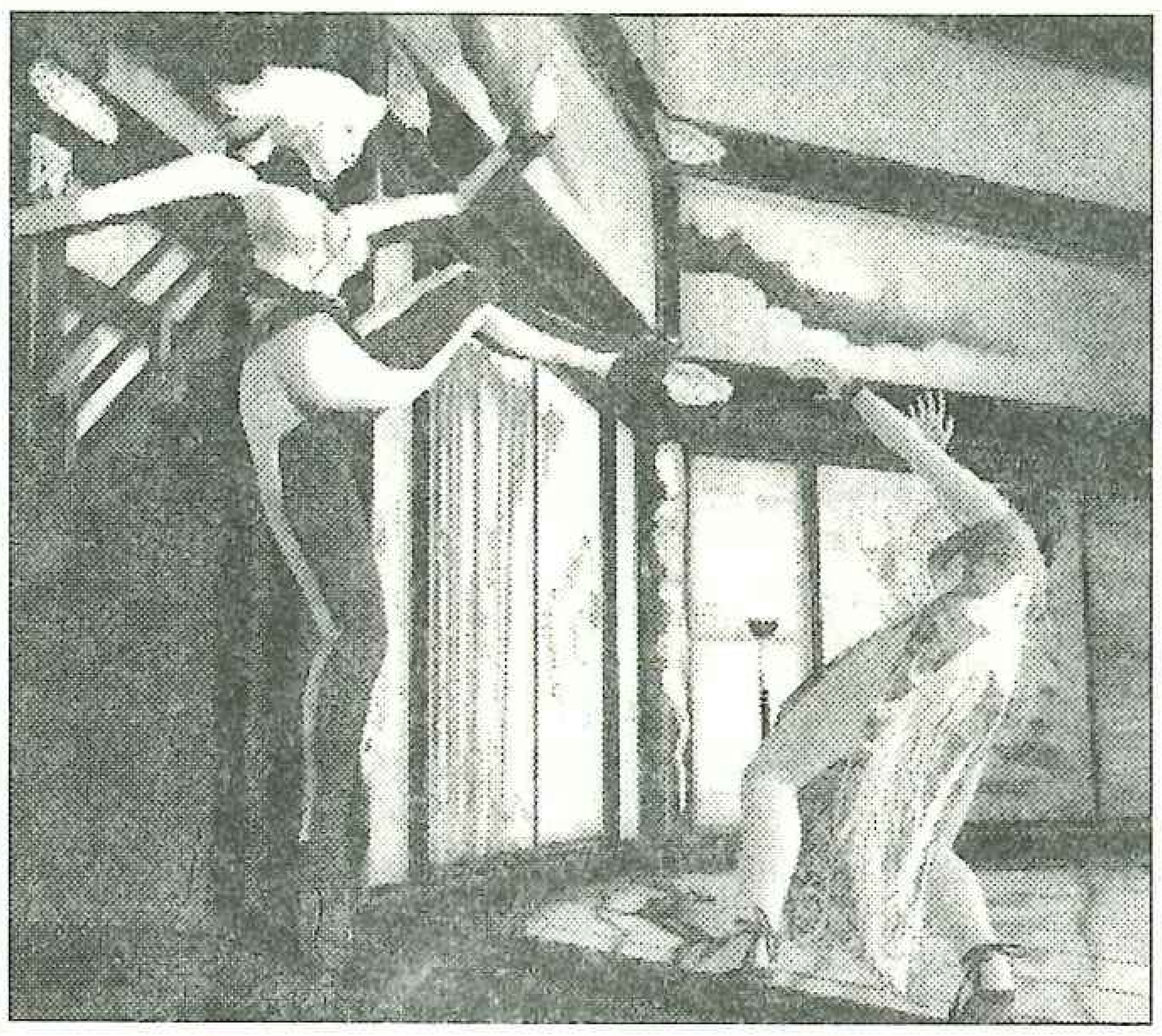


←酷手柄玩酷游戏，GC首发就有纯竞速，发人深省！

给“科普园地”的一封信●天师傅，小弟不才，只能在面对PS2的国产片一片混乱的情况下，选了一台DC。做人要做最好的，游戏要玩最好的，所以同样是DC，版本我也一定要最好的。于是，我家附近的那家电玩天地(说是天地，其实也就是两个柜台)的最后一台美版DC就被我抱回了家……(转下页)

关于"街机仔"●DAYTONA 极品正宗攻略还会不定期继续下去。这个栏目只刊登"硬派"型游戏的高手心得。除了 VR 射手、1945 等街机或 NBA2K1 之类的 SPG 之外，像是任天堂出品的各种游戏，玩家们也可以把自己的技巧写出来。今后街机仔每期最多一页，格斗天书每期将不超过一页。

POWERED BY MICROSOFT



评新世纪主机 XBOX

天师并诸位好：

对 XBOX 了解得越多，便越觉得它的可怕。有感于国内玩家对微软和 XBOX 的误解与偏见，于是尽自己的所知，提笔写了这篇东东，冀能阐发真理于万一，于愿足矣！至于处处针对 PS2，除对此烘托外，更出于作者的义愤。因为此前大放卫星的 PS2，结果证明，硬体谬误层出不穷，软件毛病罄竹难书。继最新的 18000 型仍存在兼容问题后，"GT3" 又出现部分碟片无法执行，对此 SCE 解释，是因光头严重磨损所致。真逗，PS2 发售仅一年，光头便已严重受损，莫非，PS2 的寿命以一年为期？自然，作文讲求客观公正，作者这里力求言之有物，不致沦为"泼妇骂街"耳！即使是微软公布的数据和作者的推测，在未经证实前，也只可姑妄听之，切勿深信。查考资料和誊打文稿，我女友出力甚多，倒是自己忝居作者之列，于心有愧。匆匆不及。此致。

台绥！

玉林 yoyo

目前，XBOX 的规格基本上已尘埃落定。据已有情报看，XBOX 作为新世纪主机，机能远远凌驾于现行"最强"主机 PS2。6.4GB/S 的内存带宽，特效全开下秒间 4000 万多边形的处理速度，分别为 PS2 的两到三倍。此外，XBOX 全面支持 HDTV，分辨率可高达 1920×1080；PS2 也号称支持 1280×1024，但一加上 z－Buffer 后，马上就下降到 640×480，不幸的是，32 位的 Z 缓冲是 3D 显示所必须的。当然，在画面和映像已不成为主要卖点的今天，我们更关心的，是 XBOX 会带来什么崭新特性，为传统的游戏方式带来什么可喜变革。

一、有人因为 P Ⅲ 733 的浮点性能两倍低于 EE，而对 XBOX 嗤之以鼻。事实上，对于 Polygon 的描绘，XBOX 并未过份依赖 P Ⅲ，而主要交由 XGPU(NV20) 处理。自然，这得益于 XGPU 的 HSR(硬件显面消除) 功能和高达 6：1 的材质压缩率 (可笑，PS2 全不支持，技术缺陷?)，大大减轻了数据量和计算量。而主频和整数性能远胜 EE 的 P Ⅲ，将可抽出手来，实现以往在家用机难以想像的巨大建模、复杂的数据运算和高智能的 AI。或许以后，我们将会在更复杂的环境，更瞬息多变的情势下，届时的胜利，会更有成就感罢！对于一台网络机能完善的主机，集成 SSE 指令的 P Ⅲ，在处理 3D 网页和其它音、视频流方面，也会有更高的效率。可见，P Ⅲ 不是鸡肋，而是深思熟虑的平衡选择。

二、游戏机附带存储器，早已不是什么新鲜想法，可是当 XBOX 内置 10GB 硬盘时，还是引起了轩然大波。反对者认为，这模糊了 PC 与游戏机的界线。相反，我认为增加了游戏机向 PC 叫板的能力。基于速度和价格的考虑，估计这是款支持 UDMA66 的 IDE 硬盘，内部传输率约 35MB/S，为 XBOX5 速 DVD 的 6 倍。内置硬盘的好处显而易见：代替记忆卡保存过关存档：快取资料存储，减低读盘时间，延长光头寿命：更快的 3D 贴图材质访问 (用作暂存器)；保存追加的关卡、场地、人物、武器等；保存利用编辑器编辑的新地图、新关卡；保存下载的音乐、图片、网页；更好的支持线上游戏 (按惯例，网络游戏需要不断更新和修正数据)。有了 XBOX，我们不必再为夭折的 64DD 扼腕了罢，束缚制作者创造力和玩家想像力的绳索一旦挣脱，明天的游戏世界，会更加广阔和多彩！

正是有见及此，PS2 也在积极开发外挂式硬盘。不过我估计，这硬盘无论采取何种接口 (PCMCIA、USB、IEEE1394)，要么价格昂贵，要么速度太慢，不知 SCE 怎样来平衡两者呢？(天语多嘴：PS2 硬盘对 FFX 读盘时间的缩短，相当的不明显。本人正不知是何原因。)

三、内置 10/100M 自适应网卡和宽频通信接口的 XBOX，拥有家用主机史上最强大最完善的网络机能。通过普通双绞线和集线器，我们不但可以轻松构架局域网，像 GBA 一样联机通讯，还可共享一个因特网接口上网。近日，日本电信寡头 NTT 宣布，将为微软提供 ADSL(非对称数字用户线) 网络，并计划明年提供商业服务。ADSL 作为宽带网的一种解决方案，通过铜质电话双绞线与网卡连接，每个节点不行速度可达 8Mbps，为 DC 拨号的 140 倍，并具有永远在线的特点。不但对付网络游戏刃有余，就是进行视频点播也卓有余裕。以微软在网络上举足轻重的地位和凌厉的运作，再加上美商的驾轻就熟，VideoGame 的网络化趋势该不是一句空话了罢。游戏的最终形态是人与人间的互动，于虚拟处品味真实，于细微处体会广阔，于战火中感受真情。从这点来说，XBOX 提供了最有利的环境和最肥沃的土壤。反观 PS2 从发布时便叫嚣的网络计划，至今仍态度暧昧。不知 SCE 是神通广大，还是虚晃一枪，我们倒要拭目以待了。



四、最后，让我们来看一下 Nvidia 为 XBOX 量身订造的 XMCP(XBOX Media Communications Processor)吧。这是融合了音效、I/O 控制、网络通讯功能的强大无比的复合型芯片。它支持 64 声道音源和实时的杜比音效编码，提供 AC－3 时频解码能力。日前，执音频界牛耳的杜比实验室宣布，将为 XBOX 提供 DICE(杜比交互式节目编码器) 技术，这意味着，501 声道的 Dolby Digital(即 AC－3) 将首次由 DVD 走入交互式游戏领域，当然也意味着我们可以从游戏中体验身临其境的临场音效了。到时，出现一些没有图像，只靠听音辨位的，或可以凭借对声音来源的精确定位来打出高明战略的游戏也就不足为怪了。同时，我们遗憾的指出，PS2 玩家将体会不到这些，因为只支持 CPU 软音频的 SPU2 是如此的 IQ 低能(笑)。

当然，重投 DirectX 友好的开发环境也会让程序员有如鱼得水、宾至如归的感觉 (天语见本期特稿)。唯一需要担心的，是 DirectX 通用的 API 能否完全发挥 XBOX 的机能。总的来说，这是一台设计完善的主机，虽然越来越不像单纯的游乐器，但与 FC 相比，现在的哪台主机又能幸免呢！时代总在进步，XBOX 能在扩展游戏乐趣的前提下，提供更多人性化服务，又何乐而不为？事实证明，IT 技术的重心在美国，在 XBOX 面前，"Sony 自家技术便能对付"的 PS2，真显得像个未经世面的土老了！

玉林 Lucy & yoyo

注：请问诸位编辑，贵刊的电子信箱 (vgame@public.bta.net.cn) 是否能正常收信，为何我之前发去的三、四篇稿件均无回音？

天语：正常。但投稿者仍要做两手准备。

……(接上页)●当老板与他这台被我狂压了价钱的 DC 分别时，那情景就完全与电影"我的兄弟姐妹"一样，催人泪下(这里借用了夸张的写法)。买 PS2，在家长面前可以说是买索尼的 DVD 机，而 DC 呢？只能对家长说，用来上网。于是，为了证明我的诚实，我一回家就接好 DC 上网……(转下页)

答河南洛阳市轴一中“乖乖狼”●DC 太空频道 5，其完美版已经推出。不会在第三关死机。北京有些店铺已经脱销。可见这游戏口碑上佳，希望你好好练练。●我有一点很不明白，天师为什么打 DC、骂 DC，恨 PS2，吹嘘 PS2 呢？不要用“您”以前的说话方式回答。（重庆沙坪坝区 董云翔）/天语：在玛莉 A 中，我也很清楚 5－3 加人快，但加了却没有什么用。至于分数，我倒没仔细研究过，不知有何特殊之处吗？您那 2000 元不妨等着买 GC，希望您能支持机战 A 的正版。



游戏机视频器材问答宝典

文：王昊（扬州）/天语/白毛风

1、为什么严禁使用传统背投影电视打游戏机？

天语在商场中见过一台全新的索尼 40 多寸的宽屏幕背投，由于售货员总用它来打 FC 版街霸而导致屏幕留有永不消失的“残像”——因为游戏画面中的某些固定部分（如血槽、时间表一类）长时间不会发生变化，而背投的屏幕由于成像原理的限制又不能适应这种“长时间显示”，于是就有前面那种结果。这样一来，背投彩电今后无论再显示什么画面，在屏幕上的“固定位置”总是能够看到“血槽、时间表”一类的清晰轮廓。

所有背投影的说明书都会警告不要用来玩游戏。而游戏机说明书则会警告不要接背投影。但液晶背投是个例外——如果你舍得花 2 倍于传统背投的价格来买一台的话。

可能有玩家会说，街机怎么使用背投影呀？实际上，只要是那种使用红绿蓝三个大灯来进行投影的，都难逃“残像”噩运。这里警告玩家不要以身试法，否则哭都来不及。

2、用什么电视来玩游戏最好？

这主要由电视背面视频端子的配置情况和游戏机硬件实力来综合决定。对于电视原理和各种端子的详尽分析，我们会在后面慢慢说，绝对要让各位大饱眼福。

3、PS2 的光纤输出端子是什么？

这个端子是对应 DVD 播放功能的。众所周知，杜比 AC－3（又称杜比数字）环绕声是 NTSC 制 DVD 碟的标准伴音，它是将 5＋1 的信号压缩成一种数字信号，然后由这个端口输出到带解码器的功放中，解成六路独立信号，再经放大去驱动 6 只音箱。

AC－3 光纤端子又称 TOPSLINK，是一种数字端子（我们通常提到的种种端子几乎都是模拟的），由于要进行光－电转换，效果不如同轴电缆数字输出。

4、游戏机的复合输出端子是什么？

DC、PS2、GC、XBOX 都把多针结构的复合输出作为唯一的输出（说起来，早期型号的 PS 应具有最好的图像信号呢！——因为它有独立的 AV 和 S 输出）。这十几根针实际上包含了通常我们所接触到的各种信号的输出。

以 DC 的输出为例，16 根针包含了左/ 右声道、复合视频（AV）、亮色分离（S）、色差、RGB 同步信号，还有 2 根状态判别针，分别用来判别是输出 RGB 还是 AV、S，以及判别是以 VGA 输出 RGB 还是以 SCART 形式输出 RGB。

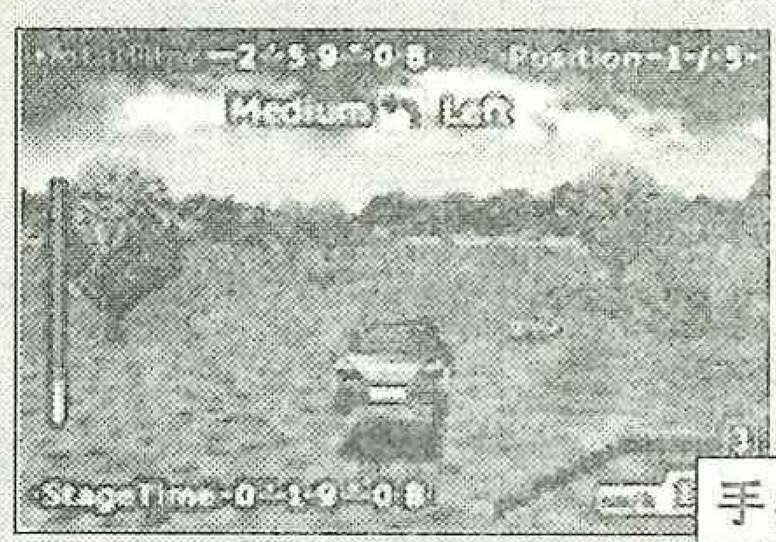
5、哪种视频输出的信号质量最好，看起来最“养眼”呢？

首先要确定两个原则，一是越多的信号混和在一起，互相的干扰就越严重（模拟信号正是这样，数字信号则基本上不存在这个问题）；二是信号转换的环节越多，掺入的干扰也就越多。各种信号的输出原理后面会介绍，但要指出，数字化处理可以大大提高信号质量。

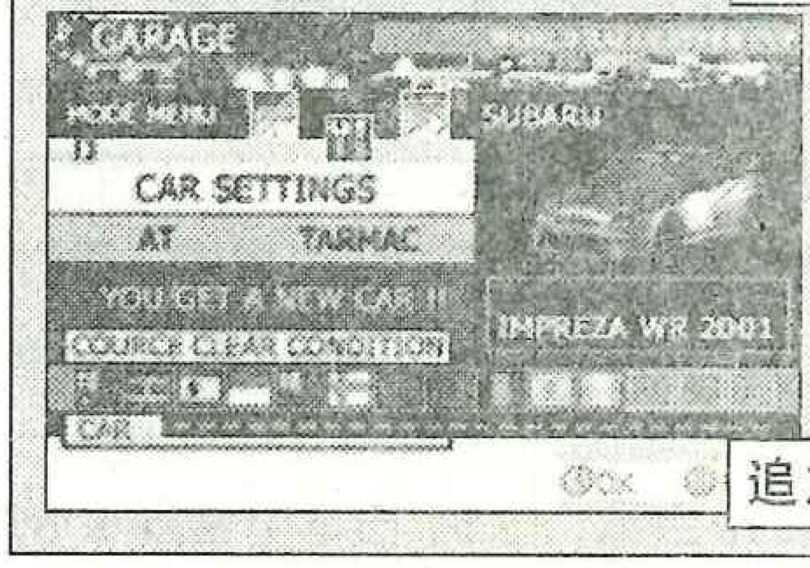


←要是认为任天堂的游戏是江水湖水那可就大错特错了。关于用梦美上网和上传成绩的办法，以及 DC 上网专业篇，我们定会讨论。请大家务必记清，梦美连上线就能对战，一分钱不花——WEBMONEY 不要！梦美不是 PSO！

爆料速报



手感



追加

掌机赛车游戏掌门人 MTO，在 GBA 版 AGT 成功之后，又推出“A RALLY”。

由于编者心存前作留下的美好印象，对于这款以拉力为题材的作品，尚抱有极高的期待。

除了保持速度，希望能够设立专业型的 HAND BRAKE，供玩家 HAPPY。

天师：

您好，看了《电软》7 月号中介绍的用 DC 上网的方法后对 DC 上网很感兴趣，便以最快的速度用老 PS 换来了欧版 DC，又买了网卡准备上网，然后按 7 月号方法几经调试却不成功，最后在一位朋友指点下终于成功上得网来，现将用网卡上网的方法介绍如下，并将上网的一重大发现告诉大家。

用网卡上网则《电软》7 月号介绍之填表方法不适用，

正确方法为：Your Real Name 上填 163（本人用的网卡为 163），User Login 填帐号，Pass Word 填密码，Dial up Number 填 163＋长途区号＋电话号码，其它均同 7 月号。

下面是本人上网后的重大发现，对那些想用 DC 上网却又对英语日语苦手的朋友绝对是好消息。

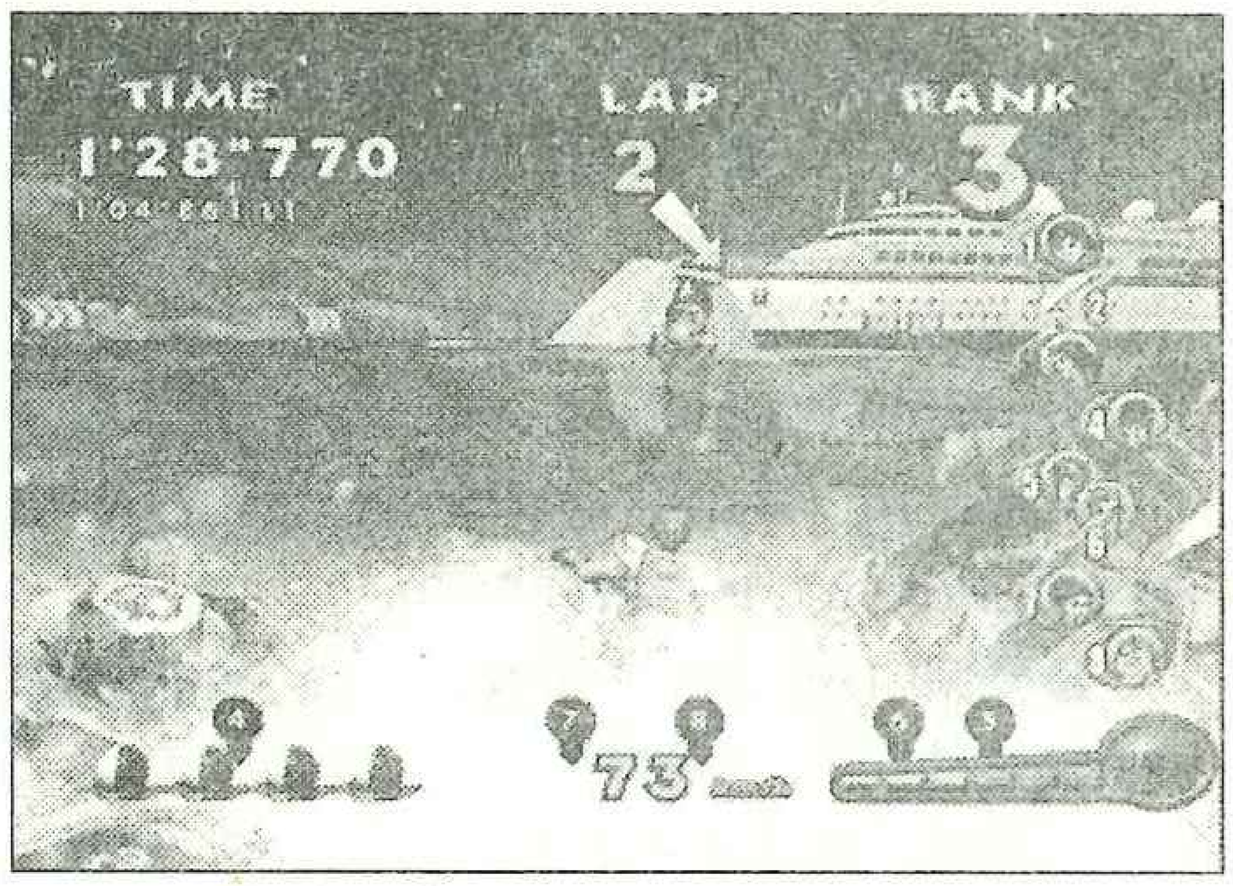
打开 DC 浏览器（见 8 月号）输入网址：WWW.sina.com，进入新浪网首页，选择 Sina USA 北美新浪网点击进入，哗！全是看得懂的中文（刚进入时是繁体中文，可选简体中文），在这里不仅能浏览各种新闻信息，还可以查询深沪股市行情等等（自已去看吧，在这就不多说了。）

最后要感谢新浪，感谢免中文系统（免中文系统是否独此北美新浪一家不得而知，还望有心的朋友努力发掘寻找，如有新发现定要尽快告知《电软》，以慰各 DC 网友。）

广西南铁南一区六栋 兰建忠

……（接上页）●……（投稿正文）……另：我的 MANX TT SUPER BIKE 第一个跑道在 TIME 模式中达 52"36。我的游戏境界已达：72 寸 VGA 前投＋身价 6000 的喇叭＋PS2 以外的所有主机（GC、GB、GBA、PCE、NOMAD、SS、PS、DC、N64、NGPC、WS、FC、SFC），以上两项是否能封神？再不行，D 盘 1000（保守估计）……（沪 孔德松）

●GC 版滑水，其水面划分细腻，似分为内河、大海等多种波浪翻滚形式以及不同的半透明效果。而画面因天气变化所产生的雾化渐变效果也很出色。编者从纯竞速角度审视之，发现它还有个“加力(TURBO)”操作，这种设定可能会在瞬间提供给玩家高速感。另外，从游戏最新画面上“时间、名次、地图”的显示位置之“专业程度”，以及滑艇动作之标准、角色追逐场面之刺激，编者可以肯定其中必有奥深之处。任天堂出品的游戏是不是小孩子专用并不重要，重要的是我们能把它们控制到何种程度。



→GC 的滑水远远超过了某抄袭者。证据一，波浪效果是算出来的，而不是以贴图来制造假像；二，倒影或水中可视物体的即时变形处理（因为并非假贴图，所以水下物体清晰可辨）。GC 对物体进行 8 层贴图，画面干净利落，发色极佳。

（接上期）●Alex：身为主角的他并没有隆那样易于上手，属于速度较慢的投系人物，但实力却也不差。连续技跳重拳－近中脚－(es)轻手刀(236 拳)虽然简单，攻击力却毫不逊色，es 手刀更可以在第一段 super cancel 超杀 2，威力不俗。几招必杀技性能都比较出色，比如 623 脚用作先读对空效果极好，2 蓄 8 脚可作为中段技，4 蓄 6 脚速度快，打中后还可以 super cancel 超杀。Alex 的超杀 1 是威力极强的指令投，有出招动作，对方如果不在硬直中是可以跳开的（但稍慢一点就会被抓，其性质极像 kof98 中红丸的大发电者）；超杀 2 可作连续技用；超杀 3 不可防御且一击必晕，这时用一重手刀，再接一个指令投 63214 拳，很下血！但超杀如何命中才是应该研究的。

●Q：这个古怪的家伙嘛，应该算是比较好用的了。虽然速度慢的可以，但他的一招一式都有很高的判定，而且攻击力也不错。其中 4＋重脚的特殊技对空强，而且对手会像皮球一样被一脚踢飞，太乐了。4 蓄 6 脚是下段技，而 4 蓄 6 拳（按住拳键）则是中段技。交替使用必令对方措手不及，不过被防住的话破绽也不小。其指令投(63214 脚)出招虽不快，但胜在范围超广且可追打。用重脚使出则用 4 蓄 6 中拳追打，中脚的话用站重拳即可，两种方法攻击力几乎相同。另外他的超杀 2 可用 4 蓄 6 中拳或站重拳（较近版边）追打。连续技：跳重拳－近中脚－4 蓄 6 轻拳－超杀 1 或 2－追打，大威力！（天语：注意 Q 的某式胜利姿势，对败者的侮辱堪称天下第一……）

●Hugo：又一个桑吉型人物，我喜欢！这厮的攻击力比起桑吉是有过之而无不及，但其他方面还是略差了一些，比如速度就太过分了。下重脚极有特色，乃中段技！下重拳要对空太慢了些，先读方可。blocking 后接投技必须练习，一定要用 41236987 拳的投技，没有出招时间。另一指令投 63214 脚可追打，一般就用 623 脚，近版边也可站重脚，攻击力更高，如果选了超杀 2，嘿嘿…… 超杀 1 是类似原子弹爆炸的超杀投，威力十分惊人；超杀 2 是对空投，在指令投后追打十分不错；3 是一招打击技，速度快，挺实用的。

下面几个人物我没有好好研究过，就简单说说，说错了大家别见笑。

●Dudley：此人的当身技(63214 拳)了得，可反击除下段技，飞行道具及投技外的几乎所有攻击，且伤血极多，与其对战必须小心此招。跳重脚－下重拳－623 重拳－超杀。另外我发现他的挑衅很好用哦！

●息吹：我用她就只围绕着一招来进攻，铠通。各种必杀技的牵制就只为这一招做准备，抓住机会，一发逆转。

●Oro：实在是不会用，只有两招连续技：近中拳－鬼神力－空中地狱车（跳起后立刻按拳），攻击力巨低，白耗能量，不如用下招：近中拳－236 脚－2 蓄 8 拳，236 后一般用中脚，但对某些角色要用重脚（比如 Oro 本人）。

●Sean：比丹强点儿的家伙，跳重脚－蹲中脚－超杀的连续技中规中矩，算是蛮好用的。挑衅跟 Dudley 差不多。（天：我觉得此人还没有弱到极点，如你所述，易 SC 是他的重点，所以只要命中任何技巧，要及时 CANCEL 超杀。此人攻防皆有够弱，较找乐。）

Necro：........Elena：........12：........

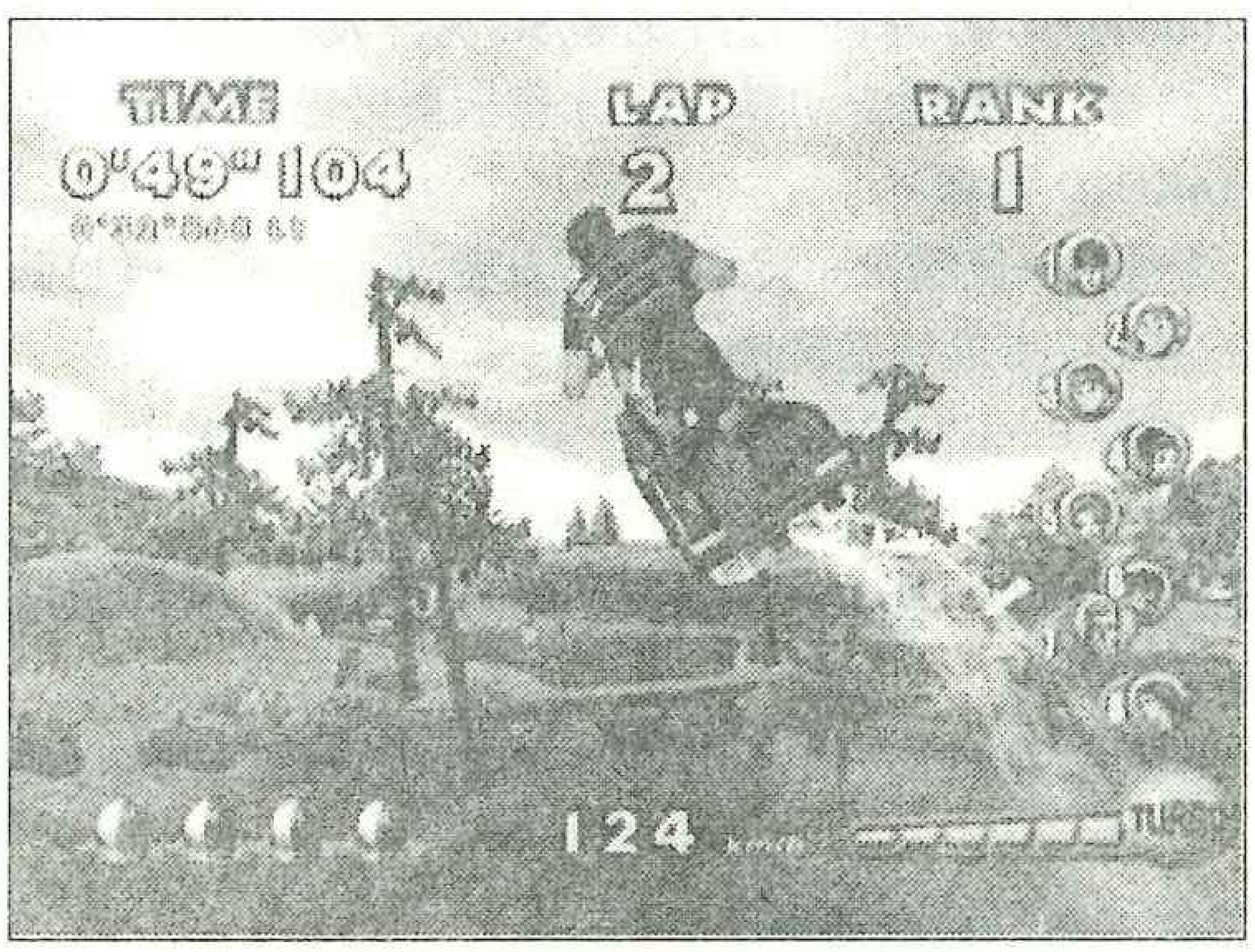
讲完了人物分析，我来谈谈玩街霸 III 的几点心得：

一：关于 blocking。III 字街霸的招牌就是 blocking，这个新系统算是相当成功的，使得攻防之间的变化更多，对战更富刺激性。对峙时常常是双方谁也不敢贸然出招，互相猜测对方心理，那是种颇令人紧张的场面，我喜欢！

想用好 blocking，说白了就是一个准字。时间要准，方向也要准。但这一个字却不是那么容易做到的，你怎么知道对方几时出招？出上中下哪一段？所以这必须以丰富的实战经验作为前提，身经百战的老鸟，你刚一动他就知道你要干啥，自然 blocking 得到了。总的来说，blocking 不大适合在近身混战时使用，而用来对付飞行道具，地对空，空对空，空对地等比较好。反正 blocking 不一定要刻意去练，功到自然成，实战中积累经验吧。另：听说有高手可以连续 blocking 掉 30 个真空波动或全数 blocking 掉 gill 的陨石雨！我可没和这种高手打过，如果打肯定也是被当练习对象使。你想，他一跳，你发一个神龙拳，他噼哩啪啦就都 blocking 掉了，还怎么玩？太可怕了，太可怕了！还有，如果一方跳起，另一方在地面上，两人同时用 blocking，会出现很有意思的场面哦，呵呵。

二：普通投技。本作中普通投的方法与 Z3 类似，为轻拳脚同按。按键时根据摇杆的方向不同（前，后，回中）会有不同的动作，其中有些人在投技后可以跟上追打哦，大家自己试试吧。

三：指令投。本作中输入方法为 63214 的指令投，都是有一定出招时间的，而转把一圈的指令投却又受输入速度的限制。不像 kof 中那样，手到擒来。因此不可胡乱使用，时机不对必被痛殴。建议用普通技逼迫对手防御后再用，成功率高。总之要善于利用对手的硬直时间来间接提高指令投的出招速度，这点非常重要，前面说的方法也是这个道理。个人认为，从指令投的设计，就可以看



竞速游戏可不是小孩子的游戏，您说呢？

←以前总觉得任不会做虚拟现实题材的竞速，也是过于武断，这款滑水无论是速度感还是花样性，都不是泛泛之辈可以比的。

●美国穆迪证券警告，已准备调降索尼的债信等级。理由是环境不好，索尼想要赢利的不确定因素过多，而其中游戏部门和家电部门同以往相比已不可能维持收益。电器部门的困难如下——1、问题手机回收之大败笔。2、全资子公司 AIWA 的拖累。3、家电市场惨淡，敌人的价格战攻势过猛……

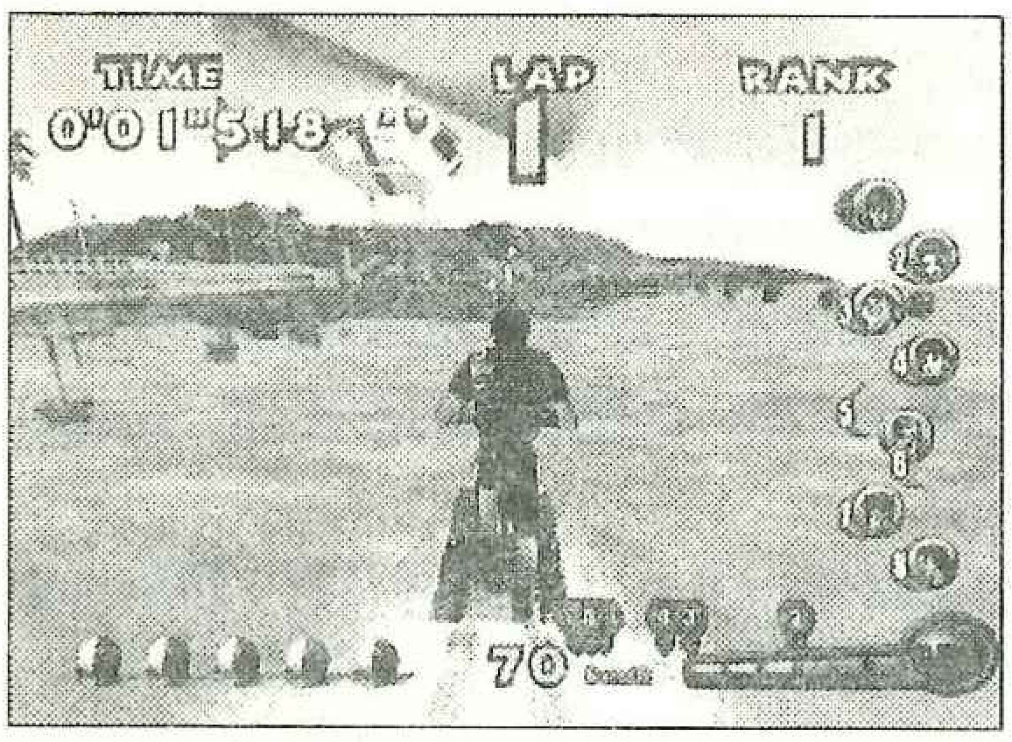
出 capcom 对"格斗游戏之道"的把握了。

四：super cancel。想用 super cancel 构成连续技，牢记指令融合四字。尤其是以飞行道具和近身必杀技做成的 super cancel，更甚。

五：心理战，比起 kof 系列以快速进攻为主要作战方式的风格，街霸系列则更注重"防守技巧及格斗的心理"（忘了是从哪里看到的这句话）。我想这就是街霸到今天依然不衰的原因罢。

顺便说两句：我认为街霸到现在为止最强的几作是八人，超级，少二，少三，ex2，III3rd，最差劲的非 ex3 莫属！不知大家认为呢，我玩得最好的乃是少二三（还有恶魔 3 也非常拿手，最强人物老狼），自认算个准高打，平时也难觅对手，有兴趣相投的朋友可与我联系，地址：北京丰台南三环中路 15 号院 6 号楼 1503，邮编 100075，电话（010）67601294……

邹燕思/2001.7.21



↑此直升机画面，与梦美如出一辙，超 IN。游戏速度感着实不赖，希望能表达出手感。

来玩 3RD <一> 连技浅研

文/偏执狂

谁才是 2D 格斗的真正王者？KOF？如果你没有迷上《街霸Ⅲ·三度冲击》（以下简称 SF3.3），那的确可以这么说。如果仅仅因为 SF3.3 的人物不够 Cool 不够炫就弃之，那么你将非常可惜的错过这款妙不可言的格斗巨作。连续技，可能是一款 FTG 最为直观的要素了，那么就暂且先抛开 SF3.3 高深莫测的技战术，从丰富多彩的连技入手来了解一下天尊的这款招牌作吧！

SF3 的公式化连技为"跳攻击→落地攻击→必杀技→超必杀"，当然，浮空连技则更具特色。总的来说，SF3.3 的连技构成十分随意，可谓"想怎么连就怎么连"！以下所列连技若有不尽人意之处，还望各路好手多多指点。

SC：Super Cancel，超级取消，由必杀技到超必杀的指令输入方式，通常可简化输入。TC：Target Combo，各人物具有的有一定限制的按键连技。SA：Super Arts，即超必杀技。（以下招名取自官方站）

●隆：1. 跳重 K→蹲中 K→真·升龙拳→（1）重上段足刀蹴（2）重波动拳（3）角落时，重升龙拳

2. 跳重 K→站重 P→EX 上段足刀蹴→（1）重升龙拳（2）重龙拳旋风脚（3）真空波动拳

3. 离版边较远时，站重 P→轻升龙拳 SC 真空波动拳→（1）波动拳（2）EX 波动拳（3）真空波动拳（注：此连技最后部分对 ALEX、Q、DUDLEY、MAKOTO 无效）

4. 版边，跳重 K→站重 P→波动拳 SC 真空波动拳 ×2→（1）站重 K（2）重升龙拳（3）重龙卷旋风脚

5. 版边，站重 P→EX 龙卷旋风脚→真空波动拳→EX 上段足刀蹴→重升龙拳

6.TC 蹲轻 K·轻 P·轻 K→真空波动拳→角落时，各种追打（实用型基本功连技）

●肯：1. 跳跃逆向中 K→TC 站中 P·重 P→（1）轻升龙拳（2）任意 SA

2. 轻升龙拳对空→轻升龙拳

3. 版边，TC 站中 P·重 P→轻升龙拳 ×2（酷！）

4. 近版边，空中 EX 龙卷旋风脚→轻升龙拳 ×2

5.TC 蹲轻 K·轻 P·轻 K→疾风迅雷脚

●ALEX：1. 重 FLASH CHOP（↓↘→P）→（1）POWER BOMB（→↘↓↙←P）（2）SA1.（3）连技 2

2. 站中 K→EX·SLASH ELBOW（←蓄→K）1Hit 时 SC·SA2

3. 蹲重 P 对空 1Hit 时→重 AIR KNEE SMASH（→↓↘K）

4.SLASH ELBOW→轻或中 SA3（较难破的非连技）→前冲，重 FLASH CHOP→重 POWER BOMB

●豪鬼：1. 跳重 K→站重 P→轻龙卷斩空脚→（1）重升龙拳 SC 灭杀豪波动（2）灭杀豪螺旋

2. 版边，跳重 K→站重 P→轻龙卷斩空脚→（重升龙拳 SC 灭杀豪波动）×2→重升龙拳

3. 空中龙卷斩空脚或版边斩空波动拳制空→重升龙拳 SC 灭杀豪波动

4. 站重 K→瞬狱杀（SF3.3 中瞬狱杀唯一有效用法）

●春丽：跳重 K→拉后重 P→重气功拳 SC 风翼扇→抵消大跳，TC 空中重 P×2

●REMY：1. 蹲重 P 对空或在角落时→轻苍白 RUGURE（↓↙←K）→重 SHERRIES 之悲哀（↓蓄↑K）

2. 版边，普通投→（1）重 SHERRIES 之悲哀（2）SA1→未完全命中时，重 SHERRIES 之悲哀（3）SA2

●ELENA：1 版边，LINO HORN（←↙↓↘→K）或 MALLET SMASH（←↙↓↘→P）空中命中→站重 K→SA1

2. 重 MALLET SMASH（EX 版也可）→SA1 或 SA2

●Q：1. 跳重 P→近身站中 K→突进头部打击（←蓄→P）SC（1）SA1→挑衅 ×2（2）SA2→重突进头部打击

2. 重捕获及痛恨打击（→↘↓↙←K）→（1）EX 突进头部打击→站重 P（2）轻突进头部打击（按住 P）→EX 突进头部打击

3. 轻捕获及痛恨打击→SA2→重突进头部打击

●MAKOTO：1. 吊喉轮·唐草（←↙↓↘←K）→（1）丹田练气·攻之型→站重 P→突进正拳突·疾风（↓↘→P）（2）站重 P→重疾风→正中线五段突

2. 己方近版边，唐草→站重 P→暴土佐波碎→抵消跳起，轻闪空踵落·剑（空中↓↙←K）→重疾风 ×2

3. 版边，暴土佐波碎 ×2→抵消跳起，轻剑→重疾风 ×2

↓GT 之父山内一典今夏曾"参与"勒芒大赛的试车。8 月 24·31 合并号"FAMI 通"又图片报导了山内先生在日本参加一个超迷你型 GT 耐久赛的消息。有请山内先生试试下面这个。山内名人重要访谈请见本期小册子。



圆圈里有两个著名游戏厂商的牌子——EA SPORTS 和 INFOGRAMES

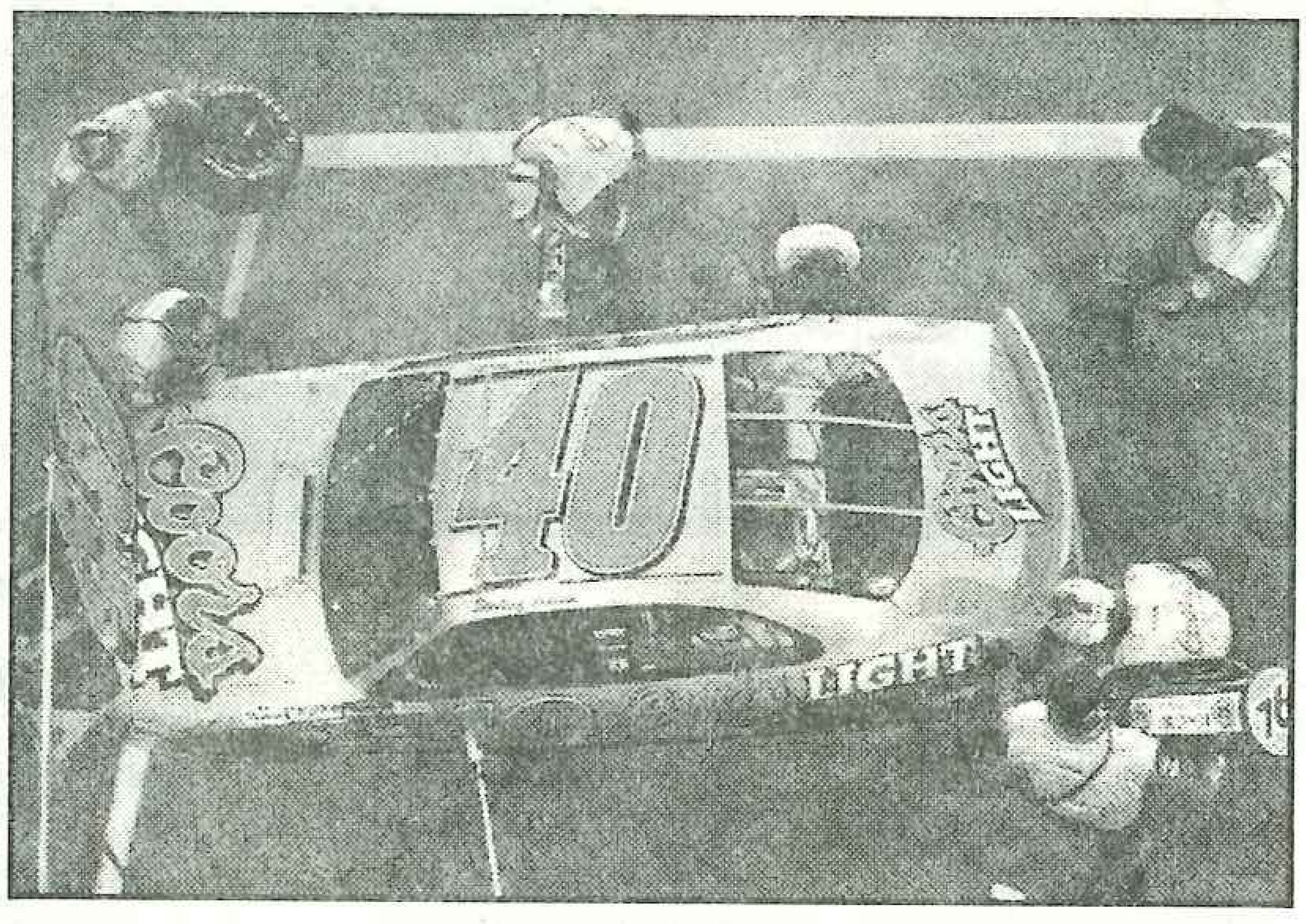
DAYTONA USA 2001 是当前 DC 最热门的跨国对战网络游戏●梦美，好像是 777 赛道，第一名是中国香港玩家（UNICORN！）。至高。实际上，梦美 DC 版公式网页上的全球排位天天在变。天语认为，梦美玩到最后，应是一种"出神入化"、"自在"的感觉，在对赛道和赛车已极度明确的情况下，车手的操作将无限接近完美。

DAYTONA USA 2001,A STOCK CAR RACING GAME WITH THE

PURE PROFESSIONAL POWER DRIFT

扮酷？装酷!?不如不玩赛车游戏。

酷，是从骨子里带出来的气质。想酷？梦美。



梦美 DC 版,END ALL。天语笑问:谁敢比速度感?

http://daytona.dricas.ne.jp/

游戏者 HEAVY USER 限定,确保可以玩出赛车感觉的游戏 梦美与现实比赛一样,玩的就是那“又提高了 0.1 秒”的心跳

①关于 DC 小摇杆的操作,现说明如下:若想用它实现方向盘的“左舵 10 度”,那您就得先将摇杆推上(按住),然后再轻轻向左转上 10 个“刻度(假设摇杆转一圈是 360 度)”。什么时候用到?就拿恐龙谷为例,比如起点至隧道之间的路段,再比如 B0 之后、B 弯之前那段路,都得这样操作才行——因为车速实在是太快了,如果我们还维持“摇杆左右大幅度乱拨”这种外行玩法,则必然出路,或者取位不准(当然,大弯儿甩尾时还得是 90 度轮才行)。至于“油、刹、档、舵”四者之绝妙配合,限于难度,只可意会,不可言传——手腕必磨破!玩梦美,先动脑,后动手,手更巧!!!攻略=参考。

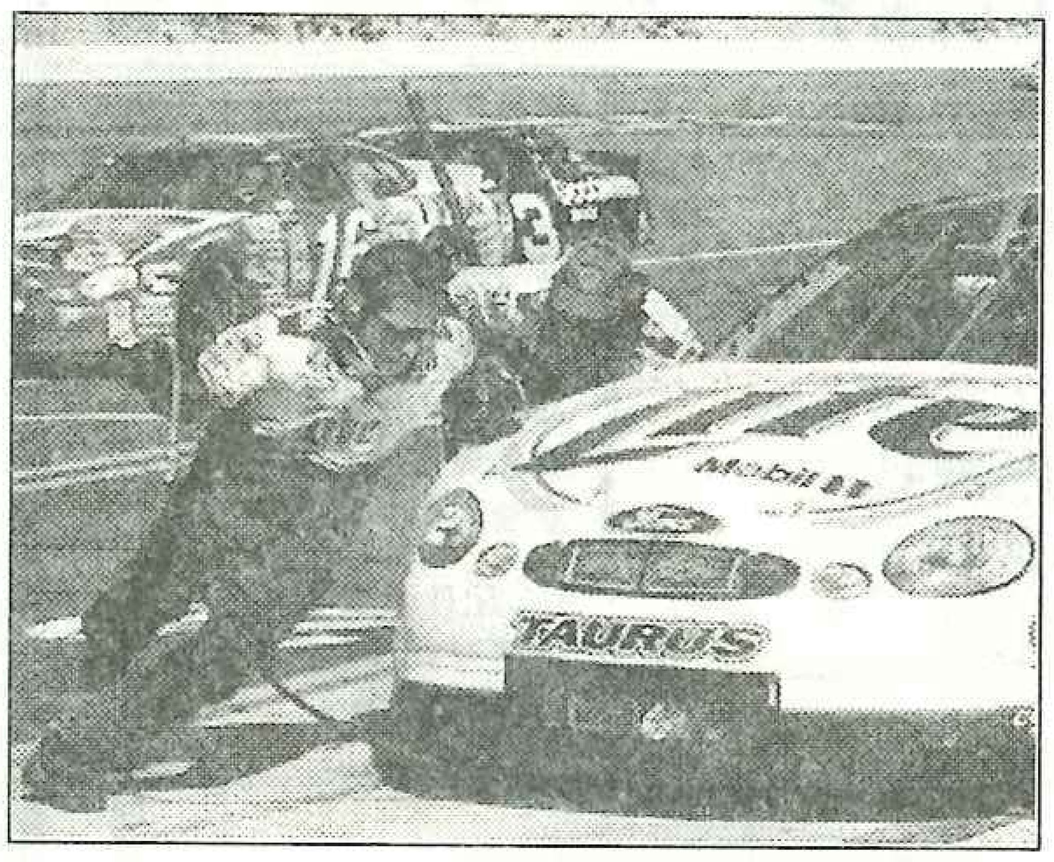
②桂林李翊丰特快专递小箱天语 9 月 7 日收到,你的信我完全理解(泪成两行)。你手绘沙漠巨图,取位精准,轮相精确,而攻略行文之酣畅令人击节!你图中的 F 弯(注:即是盲弯后面的那个大左弯——本刊 6 期攻略中的 D 弯)我硬制 PBS 甚至可 284↑脱,但甩法不同——不过此处你 MH 独角甩法,恰与我 M 胎独角龙谷 C 弯类似!天语盼你不撞敌车取沙漠第三。

为练习火箭而一个月不碰梦美,目的是为了忘掉独角的跑法!三天(日均一小时)、四包烟、一瓶二锅头竟打出令人难以置信的成绩!COOL IT!

李达人,你比天语聪明太多。路还长,你我与读者共勉。下期见。

热烈祝贺彩京『1945・II』大陆地区出现三百万级真・GAMER

卧槽定义●车子在弯道最合理的线上最舒适地高速过弯。



■天下第一高速道:CIRCUIT PIXIE 环精灵

精灵道极易,但直路较少而敌车巨多,油门必须紧张微控,左手的小摇杆则应警惕保持一左一右这样地乱拨,前六圈始终 350~365 巡航(飞)。接下来,头顶偶尔会有直升机超长时间领跑(其与天语招牌“红色车身/金色泥板”之独角的相对速度竟然为零!——天语泪流满面),观众狂呼,场边 N 辆美制巨型卡车助威,标准 PIT ROAD 及维修麻利动作,伴随着脆生鼓点——天语顿悟,原来是这个场地,才将 DAYTONA 赛道的实况虚拟!

一般人是决以不敢玩“环精灵”这条赛道的。

向 AV 致敬,全新梦美与 DC 购入决定!

巴士司机“金盆洗手”之前把话撂这儿:比速度,我说了算。虽然事实上编者只能算是个高手中的低脚,但本人确信已走出地狱,正迎来光明。

还望各位读者用 DC 体验“真我大勇敢”。

STOCK CAR

无车门,人从车窗处钻进去。无车窗,左舷窗挂着一个由软性材料制成的栅格。左右“车门”、车顶漆巨型号码。车内仪表均为圆形,横向一字排开,车内有后视镜。前后风挡各用数根支承梁固定。车内有加强铁管若干。车身布满广告,机盖处为主力赞助,车厂的 LOGO 较大,前保险杠处有车款名称。软胎无纹。车尾必有向上翘的超短型挠流板。驾驶员戴盔,必戴风镜,有耳麦(司机与自己车队调度之间的通话由车顶上一根直立的小小天线来“负责”)。DAYTONA 赛车的样子,只要看梦美 DC 版的选车画面就行了。尤其是,车座上的那只“耳朵”和车子后部小窗上的一或几个“角型开口”,正是时速 300 公里以上赛车的“特征”。

在实际比赛中,赛车超车时将发生非常激烈的碰撞。在游戏中,玩家也将“深刻”体会到这一点——在自己好端端开着车的前提下,只要你速度一慢,敌车将主动跟上来“挤撞”,手柄一震,感觉到位。又,梦美的敌车可爱就可爱在它不但撞你,而且它自己也经常“飞天”。CPU 司机技术不过硬?天语更有看过敌车从己车的后方一个 1024 空翻,打着滚飞到自车前 100 米处,落地后又引爆后方 N 辆车先后“飞天”——秒间 60 帧的花式空翻,滞空感较强,“梦美”将这种感觉表述出来——大家可参考 8 年前的 MODEL2 版上级赛道之 VICTORY LANE 景象……



甩尾高级定义(面向 CORE 玩家)●不计代价地控制机器的空转,车体失速要慢。

天语 - DAYTONA - ALL THE BEST

三七	2'11"406 十	0'16"171	独角/中硬/10 车	20 分钟	1.2 秒
龙谷	2'52"312 十	0'41'655	独角/平衡/20 车	30 分钟	1.2 秒
海边	3'13"562 九	1'34"216	超摩/中硬/10 车	早期成绩	2.0 秒
沙漠	2'50"734 九	0'41"092	超摩/硬胎/10 车	30 分钟	1.2 秒
公园	3'31"812 十	0'33"702	独角/平衡/20 车	早期成绩	2.0 秒
精灵	2'16"921 六	0'15"953	独角/中硬/40 车	20 分钟	0.6 秒
溜冰	3'21"968 八	0'32"468	独角/平衡/20 车	早期成绩	3.0 秒
人鱼	4'12"156 九	0'39"905	独角/平衡/40 车	30 分钟	3.0 秒

——注 1:以上一律为最主视点,难度全部 HARD,使用手柄游戏。

——注 2:上表依次为●个人最佳成绩连此成绩全球排名●试练中的单圈最佳●车况&赛况●视轮胎之不同而切实掌握该赛道正确过弯技巧后,打出个人最佳成绩时的那次练习时间●少说还能快……!

——注 3:天语最终游戏时间约 126 小时,够本了?(笑)内含一次取得“KING OF DAYTONA”以及累计约 10 小时的单独欣赏 BGM 之时间。

——注 4:以上各道排名,统一截止到 2001 年 8 月 29 日 0 时 45 分。

MH 独角重要提示:777 全程毋需甩尾——切弯前先并位外侧,在弯道切入点之前即降至 3 档控速,在切点处紧急左舵卧槽行驶,弯道过至一半时回档稳住机器找回抓地,COUNTER STEER 右舵,320↑脱出(稳保)。梦美是一款伟大的游戏。伟哉 DC,伟哉世嘉。

←达此成绩者,应可确保 GT3 十日之内 F094S 入手(全道全金,完成率 100%)。

转瞬之间,梦美变简单——只需苦练 100 小时。所有弯道,我应寻其克法(天语目前暂未全部使用 MH 胎或硬制轮胎)。经历过由“谨慎”到“自在”的过程,车手会从压力中解脱出来,进而以“达人”姿态去追寻速度感。天语喜登成功之路,除 99% 执着,难忘高人 1% 点拔。



回想当初为取得冠军车 UNICORN 而用 AT 弗肯猎隼和 AT 霍妮特黄蜂“踩道儿”时的拙态,恍若昨日……

血泪●若换中性胎,龙谷全程无甩尾。跑法:比较完美的话,除小心进入隧道(全开全速)、蹭墙稳舵冲 A(325)、超高速过 B0(320)、吝啬控速取位过 B 弯(275 切入)之外,因轮胎抓地变弱而车体转向变强,C 弯毋需“强引”!——远距外侧 325 左右直接右舵(点刹不要),0.2 秒后降档继续卧槽,弯道过至 2/3 时回档,反舵找姿 305 出弯。

北京华冕游戏机专营店

华冕游戏机全国维修中心

经验丰富：本中心拥有五年以上专业维修游戏机经验的高级技师。
设备齐全：拥有各类进口检测和维修设备，40平米维修车间。
维修快捷：所有接收的坏机修理均流水作业，从接收、检测、维修、试机、清理均有专人负责。
服务周到：所有坏机修好后，均免费清理，调试到极佳状况，并做表面处理，最大限度的使旧机换新颜，并赠送彩印贴纸
质量保证：所有修好的机器均保修半年。
收费合理：本中心由技师坐堂修理，免去各种中间环节费用，价格极低。
服务承诺：80%的坏机立等可取，20%的坏机24小时内取机。外省顾客也可邮寄修理，但必须事先电话联系。

PS/PS2周边配件

1M 组装记忆卡	15	手柄四分插	48
北通 2M 记忆卡	38	PS2 手柄四分插	150
北通 4M 记忆卡	50	北通铁手枪	70
北通真 8M 记忆卡	88	振动吉它	50
北通小格斗手柄	13	PSONE 液晶屏	630
北通振动手柄	45	PSONE 充电器	145
PS2 振动手柄	45	PS2 专用大电源	35
PS 原装手柄	40	PS2 纵置托架	25

DC周边配件

原装记忆卡	128	振动手柄	25	专用沙锤	98
1M 记忆卡	25	专用格斗手柄	38	专用方向盘	150
2M 记忆卡	35	专用 VGA BOX	55	透明机壳	68
4M 记忆卡	45	索尼克大电源	58	2in1 金手指(带 2M 记忆卡)	50
振动包(组)	29	专用制转	38	双人街机大摇杆	218
振动包(原)	105	3in1 手柄转换器	85	通用多功能大制转	85
专用光枪	75	北通透明摇杆	88	专用鼠标	55
专用鱼杆	95	专用散热器	28	手柄延长线	9

所登配件邮费电询

GBA(免邮费) 合卡单卡 最新推荐

玛莉奥	125	恶魔城	135	筋肉番付	135	瓦莉奥世界	180	皇家骑士团	185
大冒险	120	街霸 2	175	星际交流	135	怪兽猎人	150	风之克罗诺亚	160
快打旋风	150	桃太郎	135	黄金太阳	195	玛莉赛车	135	洛克人	135

大惊喜 GBA 专用多合一卡带 价格一律38元

GB手掌机单卡

口袋水晶中文	33	萨尔达时空之章	27	萨尔达时空章中文	40
口袋金中文	33	萨尔达大地之章	27	萨尔达大地章中文	40
口袋银中文	33	古墓丽影1中文	53	口袋翡翠中文RPG	33
牧场物语 3 中文	33	古墓丽影 2 中文	68	口袋钻石中文RPG	33
三国志 2 中文	25	勇者斗恶龙3日文	53	鬼武者中文	33
太空战士 8 中文	24	游戏王 1 中文	40	合金装备中文	53
大富翁中文	24	游戏王 2 中文	55	合金装备	42
七龙珠中文	24	游戏王 3 中文	28	1942	28
萨尔达中文	26	游戏王 4 中文	65	彩虹六号	32
樱花大战	52	口袋红中文	25	大金刚 2001	55
勇者斗恶龙中文	35	口袋绿中文	25	心跳文艺、体育中文	53
勇者 1+2 中文	35	口袋青中文	25	勇者斗恶龙怪兽2	53
机器人 F 中文	25	口袋黄中文	28	勇者斗恶龙3中文	65
孤岛冒险1/2中文	30/48	第二次机器人中文	28	恶魔城	15
97 格斗	25	第五次机器人中文	25	实况 2000	43
坏玛莉 2	35	格斗 99/2000	35/35	篮球飞人 2	22
坏玛莉 3	35	街霸3	36	幽幽白书 3	22
口袋王国	40	时空猎人	56	西游记	15

新卡推荐

月影村的怪物2	55
勇者怪兽篇2中文	70
洛克人X2	25
海盗军团	48
炸弹人红/蓝	40
模拟城市	38
坏玛莉中文	42
蜘蛛人2	33
鬼屋魔影IV	58
数码暴龙RPG口袋版	66
星之海洋	56
真女神转生卡片召唤师	55
真女神转生白之书	50
数码怪兽 2001	55
牧场物语4	53
白银兽机神中文	55

原装主机

GB 彩色手掌机	415
GB 超薄手掌机	290
GBA 原装主机	635
GBA 限定版主机二代	930

(以上主机邮费均20元)

GBA周边

GBA 防紫外线保护贴膜到	14
GBA 扩充手把(带充电.扩音.振动)	58
GBA 充电器+电源	28
GBA 放大镜带灯	20
GBA 小包	28
GBA 皮套	15
GBA 高亮小灯	15

本店所登单卡、合卡均免邮费。GBA正版游戏软件及周边质优价低。
欢迎电话垂询！

另设批发业务
品种全、价位低
服务周全保质量
欢迎惠顾！

GB配件及攻略书
价格请参考上月广告。
谢谢合作！

GB手掌机合卡

004001	吞食天地（中文） 太空战士4（中文） 第四次机器人中文 三国志（中文）	53
004002	牧场物语2中文 三国志3中文 第五次机器人中文 游戏王3中文	63
004003	牧场物语2中文 大战略中文 侏罗纪3中文 大富翁中文	65
004004	牧场物语2中文 三国志中文 第五次机器人大战中文 游戏王3中文	63
004005	牧场物语中文 七龙珠中文 第五次机器人大战中文 SD战国传中文	50
006001	银口袋中文 魂斗罗6 太空战士4中文 第五次中文 大富翁中文 七龙珠中文	60
006002	95格斗 96格斗 97格斗 98格斗 99格斗 2000格斗	58
007001	勇者斗恶龙中文 第五次中文 三国志3中文 七龙珠中文 忍者龟3 小精灵 玛莉医生	65
008001	96格斗 音速小子5代 热血进行曲 热血新记录 热血硬派 热血排球 热血足球 热血躲避球	45
008003	96格斗 饿狼传说3 男儿当入樽2 幽幽白书4 双截龙2 玛莉兄弟 玛莉医生 坦克大战	45
009001	97格斗 双截龙1 双截龙2 双截龙3 魂斗罗1 魂斗罗2 小叮当 雪人兄弟 炸弹王	50
010001	96格斗 95格斗 热血足球 热血硬派 热血高校 热务新纪录 热血进行曲 热血时代剧 热血排球 热血赛车	40
010002	96格斗 95格斗 玛莉3代 玛莉2代 玛莉医生 超级玛莉 玛莉网球 玛莉砖块 玛莉蛋 玛莉水管	45
010003	97格斗 龙珠Z SD格斗 魂斗罗2 双截龙3 雪人兄弟 玛莉医生 方块2 坦克 大富翁	48
011001	太空战士 4中文 三国英雄传中文 三国志3中文 天神怪战 海陆空大战 第四次机器人大战 信长野望 神机世界3 吞食天地3 太空大帝	55
013001	牧场3中文 水晶中文 皮卡丘乐园 明星篮球 明星足球 坦克大战 炸弹杰克 无赖战士 米奇老鼠 玛莉医生 俄罗斯方块 玛莉网球 打砖块	80
014001	牧场3中文 牧场2中文 皮卡丘乐园 小精灵 猫捉老鼠2代 玛莉医生 玛莉网球 魂斗罗6 炸弹杰克 智慧弹跳珠 鳄鱼龙 甜心超人 唐老鸭 兔宝宝	75
015001	96格斗 双截龙2 魂斗罗 雪人兄弟 忍者龟3 热血硬派 热血高校躲避球 忍者龙剑传 碎石战士2 明星篮球 雀四郎 琉球2 泡泡龙 神龙传2 蝙蝠侠2	38
015002	96格斗 幽幽白书1 幽幽白书2 幽幽白书3 幽幽白书4 乱马1/2 街头格斗 元祖快杰 鲤鱼先生 妖精传说 所罗门之谜 企鹅乐园 疯狂大射击 玛莉网球 扑克大集合	43
016001	口袋金中文 皮卡丘乐园 蜡笔小新 战斗忍者蛙 双截龙 四人麻雀 玛莉网球 小矿工 热恋四驱车 坦克大战 摩托车大赛 啄木鸟 炸弹人杰克 火焰作战 香港 玛莉医生	58
017001	游戏王2 口袋怪兽黄 口袋怪兽红 口袋怪兽绿 口袋怪兽蓝 太空战士4中文 名侦探柯南2 恶狼传说3 雪人兄弟 七龙珠 玛莉兄弟4 泡泡龙 俄罗斯方块 坦克大战 泡泡鬼 香港麻雀 蜈蚣大战	76
018001	冒险岛2 双截龙2 魂斗罗 雪人兄弟 忍者龟3 热血硬派 热血躲避球 忍者龙剑传 碎石战士 明星篮球 雀四郎 琉球 泡泡龙 米老鼠 怒之要塞 兔宝宝 神龙传 蝙蝠侠2	45
020001	口袋精灵水晶中文 萨尔达时空章 皮卡丘乐园 口袋弹珠台 三国志3中文 数码暴龙格斗篇 双截龙3代 蜡笔小新4代 超级麻雀 旋转方块 俄罗斯方块 超级运动员 四川省 打砖块 智慧方块 屠龙战士 玛莉医生 保龄球 太空防卫战 魔术方块	68
025001	钻石中文 金中文 冒险岛 皮卡丘世界 役满 旋转方块 彻砖方块 俄罗斯方块 超级挖金 四川省 等	60
026001	96格斗 泡泡龙4 泡泡龙3 激龟忍者传3 超级玛莉兄弟4 彩虹岛 双截龙3 兔宝宝世界 菲力猫 玛莉医生 太空侵略者 越野机车赛 智慧方块 格斗王 超彩泡泡龙 射击泡泡龙 激龟快打3 N64玛莉 彩虹乐园 街头快打3 卡通世界 猫的世界 玛莉药丸方块 太空争霸战 机车大赛 益智方块	38
030001	首都高速赛车 玛莉兄弟 坦克大战 玛莉医生 越野机车赛 俄罗斯方块 超级玛莉 轰炸人 麻雀王2 米奇冒险记 方块2 玛莉世界 反攻坦克 恋爱干线等	25

GB二合一无敌金手指 价格65元 邮费5元

精装彩印攻略书

最终幻想Ⅶ	27	基恩系谱	20	J联盟创造球会3	16
最终幻想Ⅷ	23	机器人大战α	15	寂静岭	22
最终幻想Ⅸ	15	机器人大战α外传	20	鬼泣	20
最终幻想Ⅹ	20	SD 高达 G 世纪 F	25	恶魔城-年代记	20
永恒传说(原装)	25	SD 高达 G 世纪 if	20	纹章传说	20
勇者斗恶龙 7	20	SD 高达英雄传	20	吸血迷城	20
射雕英雄传	20	恐怖反应 1+2	20	三国志Ⅶ	23
大航海时代Ⅳ	20	鬼神降临传	20	樱花大战 3	18
合金装备	25	战国梦幻	20	百剑物语	20
生化危机 1+2	22	牧场物语 3	20	莎木	15
生化危机 3	15	仙界通录正史	20	病血(Illbleed)	20
生化危机(枪版)	20	寄生前夜Ⅱ	15	格兰蒂亚Ⅱ	20
维罗尼卡(完全版)	15	寄生前夜1+2	20	鬼武者	20
龙骑士传说	27	鬼屋魔影4	15	GT3(原装中文版)	20
				永恒的阿卡蒂亚	23

PS2001 金手指大全集(附带动感 VCD)	20
PS 金手指 99 秋冬版	15
PS 金手指宝典	12
DC 2001 金手指秘技宝典	22
DC 世纪金手指全集	28
DC 2001 金手指大全集(附带金手指盘)	20
DC 金手指宝鉴(附带金手指盘)	15

PSⅡ两百余款精装软件，品种多、游戏新、质量好。
土星经典游戏数百款，3DO多款经典游戏供您选择。
PS、DC千余款游戏，包装精美，价格极低。

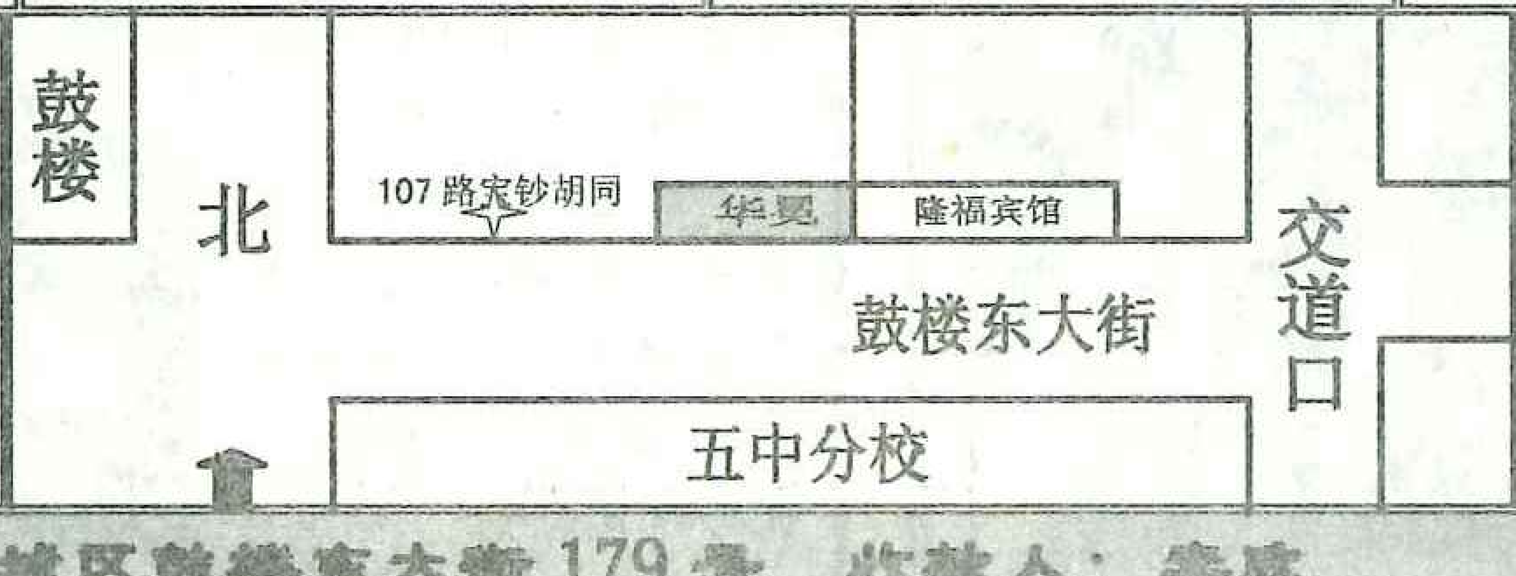
本店现有VCD、SVCD、DVD通用跳舞毯，附送真人伴舞VCD跳舞软件。暑期特惠价：95元 **邮费15元**

攻略书邮费：5元

二手机市场

高价收购各类二手次世代游戏机（PS、DC、GB、PS2等各类主机）游戏机以旧换新业务，并出售二手次世代游戏机。

机会多！！ 实惠多！！



北京市的顾客请乘107路电车或815路空调车宝钞胡同下车，马路北侧，隆福宾馆隔壁，五中分校对面即是本店。

价格特惠 莫失良机！！

汇款地址：北京市东城区鼓楼东大街179号 收款人：李欣
邮政编码：100009 联系电话：010-64053225

优质低价 尽在华冕

北京万和一族电子销售中心
GAME购物天地

十一期间各种商品价格均有优惠，欢迎惠顾

北京宣内店:宣武门内大街139号 TEL:66014609
北京美术馆店：东城区美术馆后街68号 TEL：84034181
天津店:南开区鞍山西道龙井里3号楼底商 TEL:27375476

维修66031379 订购84034181	邮购查询 66014609	欢迎惠顾天津河北路店 TEL：27315168 地址：和平区河北路 21 号（万泉道与河北路交口）
		深圳联络处：联系人：飞先生 TEL：07552295611 深圳东门步行街名仕商城 3 号楼地下 B-P93 号

十一期间各种商品价格均有优惠，欢迎惠顾

游戏世界 精品一族

暑期特价 欢迎邮购

北京零點游戲

beijing zero gameshop

暑期特价 欢迎邮购

真正特价实惠　　欢迎货比三家

本月购买任何原装游戏软件均赠送《任天堂GAMECUBE主机、游戏详细介绍》VCD一张。

原装主机

商品	售价	邮资
日本原装任天堂新主机：GAMECUBE-128 位次世代主机（全套原机配置）	售价：2680	邮资：50
索尼原装 PS2 －35000 型-GT 赛车限定版(正版 GT 赛车 3、原装震动手柄、原装 AV 线、电源线、保修半年)	售价：2980	邮资:50
索尼原装 PS-one(震动手柄、直玩翻版、原装 AV 线、电源、保修半年)	售价：860	邮资:30
世嘉原装 DC 主机（日版、保修半年、原机标准配置）	售价：890	邮资:40
任天堂原装 GAME BOY 彩色机（原厂电池、说明书、保修三个月）	售价：450	邮资:20
任天堂原装 GBA-32 位手掌机（原装配置、保修半年）	售价：699	邮资：20

本月特价

DC 正版《格兰蒂亚 2》	299
PS 正版《合金装备》	299
DC 正版游戏《莎木. 日版限定》	330
DC 正版《樱花大战 2》	420
PS2 正版《维罗尼卡-完全版》	460
PS 正版《恶魔城月下幻想曲》	299

以上特价商品邮资一律 15 元

正版 GBA 游戏软件

尖端 GTA 赛车	330	皇家骑士团	350
超级玛里奥	280	风之克罗诺亚	420
玛里奥赛车	380	ZOE-2173	380
恶魔城	420	超级机器人大战 A	340
龙战士	380	街头霸王	350
快打旋风 one	330	龙骑士	390
游戏王 5	420	黄金太阳	340

二手特价正版软件（邮资一律 10 元）

PS2 鬼武者	380	PS2 真三国无双	350
PS2 生与死	280	PS2-OSTORY	220
PS2 铁拳 TT	290	PS2-TVDJ	230
PS2 决战	380	DC-VR 射手 2000	190
PS2 保镖	290	DC 维罗尼卡	220
PS2 暗云	290	DC 刀魂	190
PS2 山脊赛车 5	290	DC 街头喷射小子	260
PS2 实况足球 2000	280	DC 格兰蒂亚	240

PlayStation.2 正版游戏

FFX 太空战士 10	560	实况足球 5	470	Beatmania II DX3rd	390
FFX(送特典 CD)	650	首都高赛车 0	420	保镖	430
鬼武者	520	矛盾之相	460	生与死	480
决战2	470	风之克罗诺亚	520	暗云	380
维罗尼卡完全版	460	天 绝	460	真三国无双	480
维斯克的报告 DVD	150	狂热节拍 dx4th	480	蚊	490
GT 赛车 3	350	钢铁的咆哮	480	装甲核心 2	480
梦幻骑士 2	490	魔剑炎	480	决战 1	470
血腥咆哮 3	460	G 高达	450	武装雄师	470

Dreamcast 正版游戏

维罗尼卡完全版	380	莎木（日版）	295
樱花大战3	540	莎木（日版限定）	330
樱花大战2	420	美版莎木	360
樱花大战1	460	疯狂出租车 2	430
SGGG（世嘉嘉嘉）	430	永恒的阿卡迪亚	460
梦幻之星网络版 1	590	生与死（日版）	460
梦幻之星网络版 2	390	生与死（日版限定）	650
索尼克十周年特别限定	550	创造球会特大号	420
鬼屋+原装限定光枪	450	街头霸王 3-三度冲击	390

新作热卖

DC 莎木 2(限定)	580
DC 机器人大战α	480
PS2 实况足球 2001	480
PS2 王牌空战4	480
PS2 真三国无双2	480
PS2 魔颤（鬼泣）	480
PS2 高达 0079	480
PS2 寂静岭	550

邮资一律 10 元

PS2 原装 S 端子线	280	PS2 原装 DJ 打碟机（附原版游戏）	1450
PS2 原装色差分量线	280	PS2 原装电子琴（附原版游戏）	1380
PS2 原装 GT3 方向盘	1480	PS2 原装横、竖支架	180/160
PS2 原装震动手柄	270	PS2 原装 8M 记忆卡	250

PS2 原装外置 40G 硬盘	2350	GBA 原装充电器（含充电电池）	330
PS2 原装内置 40G 硬盘	2280	GBA 原装防紫外线贴膜	60
PS2 原装遥控器（附驱动盘）	350	GBA 原装放大镜	280
PS2 原装打鼓机（附原版游戏）	1490		

以上原装配件邮资一律 15 元

GB 卡带及其它原装、组装配件请参阅本店上期杂志广告

邮购地址：北京地安门邮局 22 号信箱　李维春　邮编：100009　电话：（0）13901187987

>>>>> 全新改版 内容详实 www.china-tvgame.com　max@china-tvgame.com

广告速递

河南闯关族电玩商行

红旗路 | 闯关族★ | 经八路 | 黄河路

汇款地址:河南省郑州市经八路 11 号院 7 号楼 13 号,收款人:葛谦 邮购热线:0371-3924564 邮编:450003

本月推出:旧 PS 机(能读盘)换全新原装 DC、PSone、GBA 主机,只需加 330 元 邮费 30 元 到本店凭此广告领取精美礼品一份 另:高价回收二手 PS、SS。

主机量贩区

PS Ⅱ 35000 型(主机、正版盘 GT Ⅲ、原装黑振、AV 线、电源线)2900 元 邮费 50 元
PS Ⅱ 30000 型(主机、原装黑振、AV 线、电源线)2600 元 邮费 50 元
PSone:102/101/103(主机、原装、电源、AV 线)750 元/760 元/760 元 邮费 30 元
DC:中讯代理 A 型日版/B 版/美版/欧版(主机、原装手柄、电源线、AV 线)1000 元/850 元/750 元/750 元 邮费 30 元
手掌机:GBA/GBC/超薄 GB 620/420/290 邮费 15 元
注:所售主机均贴有受法律保护的“◈”及“闯关族”商标 监督、投诉电话:0371-6967363、13700881126

PS 二手机 邮费 30 元
(主机、双手柄、AV 线、电源、直读)
9002-500 元、9003-500 元
7501、7502-500 元
7000、5000-400 元
3000、1000-350 元
SS 二手机全套 280 元 邮费 30 元

特价配件区

PS Ⅱ直读金手指	350 元	PS Ⅱ色插分量线	50 元	DC 原装手制	85 元	GBA 原装电源	40 元
PS Ⅱ原装 8M 记忆卡	250 元	PS Ⅱ专用 150W 电源	180 元	DC 原装记忆卡	120 元	GBA 放大镜	30 元
PS Ⅱ原装黑振	250 元	PS Ⅱ高清晰 S 端子线	20 元	DC 万用 VGA	60 元	GBA、GB 灯	10 元
PS Ⅱ VGA	300 元	PS 高清晰 S 端子线	10 元	DC 原振包	115 元	GBA、GB 皮套	10 元
PS Ⅱ横、竖支架	20 元	DC 上网猫、盘	150/套	DC4M 记忆卡	35 元	DC 、VCD 模拟器	20 元
PS Ⅱ DVD 摇控器	50 元	PSone 专用显示屏	800 元	DC 组振包	20 元	GB 专用电源	10 元

GBA 组装卡

黄金太阳	160	游戏王 5	100	虫虫大冒险	85	蚯蚓牙尖	85	SNK Ⅱ	电询
皇家骑士团	160	绿色兵团	100	航空管制	85	桃太郎	85	DC	
坏玛丽	140	拿破仑	100	F1 赛车	85	PS Ⅱ		莎木Ⅱ	电询
好玛丽	100	玛丽赛车	100	麻雀刑事	100	太 10	电询	SNK Ⅱ	电询
恶魔城	100	炸弹人	100	叮当	85	鬼泣	电询		
GTA 赛车	110	桃太郎	85	南梦宫合采	85	皇牌 4	电询	邮费 10 元	
洛克人	100	火爆摔角	90	闪灵Ⅱ人组	85	寂静岭Ⅱ	电询		

悟空降魔录(中文)	40	格斗 99/2000/2001	27/27/58	时空之章(中文)	33	口袋金、银(中文)	24/24	大富翁(中文)	17	口袋帝国	36
数码怪兽Ⅰ(中文)	40	SNK 对卡普空	36	大地之章(中文)	33	口袋水晶(中文)	25	好玛丽Ⅱ、Ⅲ	17	快打旋风	15
数码怪兽Ⅱ(中文)	34	水浒神兽(中文)	70	牧场物语 4(中文)	50	口袋金银合(中文)	38	坏玛丽Ⅱ、Ⅲ	.31	1942 街机版	22
数码怪兽Ⅲ(中文)	40	数码暴龙	50	数码 2001(中文)	43	口袋水晶合卡	36	燃烧战车	31	雪山兄弟	9
铁奇金钢(中文)	40	柯南Ⅲ(中文)	64	口袋钻石(中文)	33	口袋金合卡	38	心跳回忆体育	33	蓝精灵	9
封魔神灯(中文)	40	生化危机(中文)	45	口袋翡翠(中文)	32	口袋银合卡	38	心跳回忆文艺	33	电梯大盗	32
雷弩机神(中文)	40	黑之书(中文)	44	神龙传说(中文)	33	口袋红、黄、绿	16	真女神转生Ⅱ(中文)	24	玛丽网球	30
魔法球(中文)	24	红之书(中文)	44	孤岛冒险Ⅱ(中文)	40	三国志Ⅰ、Ⅱ(中文)	12/18	幽游白书 1、2、3、4	14	大金钢	18
拉萨玛传神(中文)	24	鬼武者(中文)	44	游戏王 1、2(中文)	28/48	太空 4、8(中文)	16/17	机甲宝-星星版	24	大金钢 2001	33
彩虹战士(中文)	24	白之书(中文)	38	游戏王 3、4(中文)	19/50	机器人大战 F(中文)	19	机甲宝-月亮版	24	洛克人 X	16
瓜瓜火龙(中文)	24	心跳回忆(中文)	58	萨尔达(中文)	16	第二次机器人大战(中文)	19	机甲宝-太阳版	24	邮费一本 8 元,	
牧场物语 1、2、3(中文)	16/27/27	怪兽策略(中文)	43	萨尔达时空之章	15	第三次机器人大战(中文)	20	樱花大战Ⅲ	53	每多一本加 2 元	
格斗 96/97	11/15	古墓丽影Ⅱ(中文)	58	萨尔达大地之章	15	古墓丽影(中文)	44				

郑重承诺:阁下在闯关族及各分店所购新主机均有“闯关族”及“◈”明显商志,均为原装正品,受法律保,如遇质量或其它问题请拔打投诉电话:0371-6967363 或 13700881126 联系 诚征各地经销商
闯关族经八路零售,邮购总店地址:郑州市经八路北段 11 号院 7 号楼 13 号,电话:0371-3924564

GB 攻略书 免邮费

中文牧场物语Ⅱ	勇者 1+2	樱花大战	玛丽
口袋金+银	牧场物语	金手指	游戏王Ⅱ
萨尔达	口袋水晶	合金装备	价格均为 22 元
时空之章+大地之章	游戏王 4	心跳回忆	
三国志Ⅱ	勇者斗恶龙	真女神转生	

各地连锁店如下

新乡:闯关族二百货二楼 A 区 18 号
电话、传真:0373-2048332、13017540416 联系人:周鹏
焦作:解放东路信访局北侧闯关族
电话:0391-2925015、13608498520 联系人:安先生
焦作:学生路 288 号(教委对面)电玩基地
电话:0391-2934256、13608497210 樊利强
焦作:贸易大厦四楼闯关族专卖 13839162986 王翔
平顶山:西沿河路西杨村联盟路小学对面次世代游戏专营
电话:0375-2908152 联系人:王先生

周口:荷花市场荷花仙子南 10 米路东 2-1308
勇乐电玩游戏专营店 电话:0394-8262203
联系人:张勇
许昌:光明路中段闯关族游戏专营
手机:13069519896 联系人:杨国杰
邯郸:和平路小商品批发市场(市场东南角)
158 号柜台 0310-6167181 4057181(晚)马俊国
开封:包公祠向左 50 米路西大家乐
电话:0378-3936739 联系人:谢磊

郑州:
正兴街邮局马路对面闯关族
电话:0371-6967363 葛先生
庆丰街火车头体育场南 50 米 郑州超群模型玩具
手机:13903821775 联系人:付炎
苑陵商场一楼 1559 档 电话:6953031 焦水河
苑陵商场一楼 1124 档 电话:6965797 王先生
友爱路批发市场 130 档 91166-069644 魏潮

长沙火星电游(邮购、批发、维修)

★本店所有主机均一个月包换,四个月免费保修,并免邮费;(配件不论多少邮费一律 5 元、主机 20 元)
★PS 光头以旧换新仅加 140 元,三个月包换

注:本店提供二手 PS 更换全新 DC 价格特低;更换 PSONE 请看第八期广告
九成新 DC+原装手柄+AV 线+电源+软件 10 张 550 元
二手 PS(主板绝没维修过)+AV 线+电源 500 元
全新日版 DC(带上网卡)+原装手柄+AV 线+电源 750 元/台
全新 DC(亚洲版)/美版/欧版/前面配置 750/850/730 元
原装 PSONE+原装震动手柄+电源+AV 线 750 元;(全新光头主板)+双手柄+电源+软件 10 张 350 元
世嘉 16 位机+双手柄+电源+制转+AV 线 90 元
GB 系列(颜色自选);彩色 GB…400 元;超薄 GB(加电源)…240;GBA(32 位手掌机)630 元(所有卡价格特优)

Psone6 寸原装显示屏 630 元块
PS 全新光头(三个月包换) 280 元
SS 全新 JVC 光头/三洋 110/90 元
DC 全新光头 140 元
PS1M/2M/4M/8M(北通)记忆卡 20/30/45/70 元
SS 金碟及黑碟 1300 种欢迎选购(质量保证如有问题可更换并免邮费)
DC 播放 VCD/MP3 转换器 10 元
DC MP3 播放器 10 元
DC 导电胶 2 元
SS 电影卡(3.0 版) 200 元
SS 原装记忆卡/金手指 80/50 元
SS 加速卡 80 元(对应所有游戏)
SS 解码 IC 80 元(附图)
SS、PS、DC(包括所有金手指密码) 磁盘 10 元/光盘 15 元
SS 光头板,主板,芯片一应俱全,价格从优
SS 导电胶 1.5 元/3 个 SS 手柄十字架 5 元
DC 手柄组装/原装 30/65 元
DC 记忆卡 1M/2M/4M 30/35/50 元
DC 光头原装驱动整板 80 元
DC 金手指密码卡(带记忆卡) 40 元
DC/PSII 电源 20/40 元
PS 手柄 8 元 PS 原装振动手柄 75 元
PS 导电胶 1.5 元/5 个 原装导电胶 3 元/5 个
PS、SS 电源 15 元 各种游戏(PS 、DC、GB)
PS 保护电阻(上标有 15、20、50) 10 元(告知玩友手柄、记忆卡、金手指无效则主机保护电阻烧坏)
PS 光头驱动(BA5977FP、BA6398FP) 45 元
DC 图象驱动芯片 180 元
DC 光头驱动片 30 元 200V/100UF 电容 5 元
FS3KM、K2125,C4977、C4507 开关管、场效应管 20 元
PS 电机 10 元
PS 电源板原装 60/组装 40 元
PS 原装激光管(附说明) 30 元
PS 拆机激光管 5 元 PS 传动齿轮 20 元/5 个
PS 光头支架 80 元 PS 数据线 20 元
PS 电机四线插座 10 元 PS 原装光头托盘 15 元
PS 光头润滑油(原装索尼、土星专用) 10 元/瓶
PS 主板手柄原装插槽 60 元
PS 原装透镜绕阻一体化 40(附说明书)
PS 解码 IC 30 元(附图) PS 电机线 15 元
专用进口维修工具一套(可以打开游戏机及配件所有螺丝) 50 元
PS 电影卡/Psone 记忆卡 170/30 元
PS 9 字头主机电影卡 180 元 PS/SS 制转 30 元
SS、PS、N64 一体原装摇杆 180 元
超任光盘送目录每套 5 片 60 元
N64 光盘 80 元/每套 6 张 GB 中文金手指 80 元
GB 密码彩书 15 元每本
PS,SS 手柄及电脑键盘转接 DC 的转接器 85 元
PS 实况足球五中文版(原版) 50 元
PS 文章传说(原版) 40 元 PS、N64 超任模拟器(电脑)20 元
超任光盘送目录每套 5 片/60 元 N64 光盘 80 元/每套 6 张
PSONE、PS9XXX 改电影卡彩图 20 元

街机类:本部独家提供 PS、SS、DC、PS2 改街机业务;承接枪机(鬼屋)、跳舞机更换新节目与街皇转换器升级及维修业务,并提供用 PS、SS 街皇转换器更换 DC 街皇转换器(可以玩直读与不直读的节目 80 多个)更换费:250 元每/套,一年免费保修(本部引进台湾版原装 DC 直读黑碟,可用于各种街机转换器上投币,100 元/片。

专业维修类:专修各种疑难杂症(如 SS 三洋机斜放,倒放等);光头维修 50 元/个(本店已解决所有光头故障),更换所有机种的驱动片、图象 Cpu、内存芯片、所有电源板的元器件,价格特优品种最齐、外地客户可以邮寄维修。本公司给电玩发烧友、维修爱好者提供 PS、SS、维修资料 书 40 元/套;各种 PS、SS、DC、PSONE 主机板的彩色高清晰线路图,图上注明各种芯片功能、各种保护电阻位置及功能、常见故障的出现的位置及维修方法一目了然、能使不懂维修的学会维修、懂维修的精益求精,每份 30 元(请注明主机型号);由于版面有限,不能一一列出、不详之处请电询,并欢迎技术咨询。

总店汇款地址:湖南省长沙市解放东路 28 号火星电游、收款人:李宗文 热线批发电话:0731-4127175、联系人:李先生 邮购部电话:0731-4132527 ;投诉电话:013873117079www.cshx.com;Email:sgdeng@sina.com

Gnet 新亚智乐电子实业有限公司

www.china gnet.com

中国专业游戏网

新亚地安门游戏商城隆重开张!!!

大规模经营面积 300m² 地安门百货商场往北 100 地安门外大街 9 号 TEL:(010)64043781 新亚公司面向全国经销商批发 TV GAME 游戏产品,主要包括:

PS、PSone、PS2、DC、GAMEBOY、SNK、WS、16 位 SEGA 等游戏主机及其周边配件,并批发各类原版盘及游戏精品、饰物,欢迎各地经销商与我们联系、洽谈,我们将在每个城市地区选择一独家代理。

★特别推荐

GBA 原装组装卡精品系列!

广州联系电话:020-81851337 81861313 传真:8190025
联系人:熊先生 手机:13016088135
地址:西堤二马路 8 号南太工业品市场 A1 门市部
北京联系电话:010-65924082 传真:010-65958264
地址:北京朝外头条甲 93 瑞丰大厦 103 室
E-mail:game@chinagnet.com

北京嘉兴游戏机经营店

快 原装再生侠手伴

嘉兴精品模型中心隆众开业！

好消息 经销日本原装、田工、百代、军事、模型以及日本原装公仔、手伴、游戏精品

新 热卖中！价格电询

模型中心经营地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂6号 热线电话：010－64035610

邮购地址：北京市东城区东四邮局22号信箱 收件人：蔡晓初 先生 邮编：100010

游戏中心经营地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂2号 电话/传真：010－64031591

GBA 价格 640元

本月特价主机：DC 全套配置 850 元

原装主机		
索尼原装限定版 PS2 35000 型（正版 GT Ⅲ，原装电磁振动手柄，原机 AV 线，电源线）	3120 元	邮资 50 元
索尼原装 PS2 38000 型（原装电磁震动手柄，原机 AV 线，电源线）	2950 元	邮资 50 元
索尼原装 PS2 30000 型（原装电磁震动手柄，原机 AV 线，电源线，保修半年）	2860 元	邮资 50 元
索尼原装 PS－ONE（原装震动手柄，AV 线，电源，保修半年，终身维修卡）	850 元	邮资 30 元
索尼原装 PS－7501（双手柄，AV 线，电源，保修半年，终身维修卡）	650 元	邮资 30 元
世嘉原装 DC－欧版（原装手柄，震动器，AV 线，110V－240 电源，56K 调制解调器，保修半年）	790 元	邮资 40 元
世嘉原装 DC－美版（原装手柄，震动器，AV 线，110V－240 电源，56K 调制解调器，保修半年）	950 元	邮资 40 元
世嘉原装 DC－日版（原装手柄，震动器，AV 线，110V－240 电源，保修半年）	850 元	邮资 40 元

凭此印花可以到模型中心购物打 **8·5 折**，并免费成为会员（外省客户请电询）

掌机系列		
原装任天堂 32 位彩色手掌机	690 元	20
原装 SNK16 位彩色手掌机	470 元	20
原装百代 16 位彩色手掌机	480 元	20
原装任天堂 GB 彩色手掌机	430 元	20
原装任天堂 GB 薄机	265 元	20

GB 周边							
GB 对打线（薄对薄）	10元	GB 薄机镜面	10元	GB 笔式充电器	28元	GB 原装数码相机	310元
GB 对打线（薄对厚）	10元	GB 厚机镜面	10元	GB 2 合 1 放大镜	15元	GB 原装打印机	310元
GB 万用对打线	15元	GB 高亮度小夜灯	10元	GB 皮卡丘多彩专用包	15元	GB 多彩外壳	25元
GB 彩机镜面	10元	GB 稳压电源	10元	GB 皮套	10元	邮费 5元/件	

GBA 卡大全　GBA 卡和配件邮费 10 元　GBA 配件

坏玛莉 4	130	玛莉奥	110	钻地小子	95	世界拳击	110	玩具兵人	90	高尔夫球	150	GBA 格斗摇杆	15
黄金太阳	190	玛莉奥赛车	110	叮当大冒险	100	大富翁 5	90	游戏王 5	90	Q 版赛车	150	GBA 格斗手托	15
皇家骑士团	190	洛克人	120	超级猛男	110	全日本 GT	99	拿破仑	105	快打旋风	130	GBA 专用卡盒	10
龙战士	180	火爆手球	99	逃太郎	95	GTA 赛车	110	蚯蚓战士	95	空中管制员	90	GBA 原装放大镜（带灯）	45
街霸	150	蜜蜂丁克大作战	110	麻雀刑事	95	全明星赛车	95	模拟赛马	95	翠儿大冒险	90	GBA 高亮度夜视灯	25
恶魔城	110	炸弹人	89	垂钓巴斯鱼	95	日本摔脚	90	日本 J 联盟足球	110	风之古利亚	180	GBA 对战线	18
												GBA 原装屏目	20
												GBA 高效充电宝	55

GB 游戏卡一律免邮费，在您汇款时请写清姓名、地址、邮编及所购物品，我们将以极快的速度为您提供周到的服务！

GB 彩色单卡　特新推荐

洛克人 X2	26元	口袋翡翠（中文）	36元
风来之西林 2	53元	时空之章（中文）	40元
星之海洋	53元	大地之章（中文）	40元
孤岛冒险 2（中文）	45元	心跳回忆（中文）	50元
赌神之战－野猫	58元	真女神转生（中文）	45元
勇者斗恶龙 3（中文）	62元	合金装备（中文）	55元
圣火徽章	45元	名侦探科男（中文）	60元
炼金术士 中文	68元	鬼武者（中文）	35元
牧场物语 3 中文	38元	水浒神兽（中文）	75元
古墓丽影（中文）	62元	勇者斗恶龙怪兽 2（中文）	68元
樱花大战（中文）	68元	禁断之秘宝	35元
口袋王国（中文）	45元	口袋卡片 2 代	48元
红色警报（彩）	45元	太空战士 10（真）	65元
数码宝贝（中文）	68元	生化之鬼屋恶梦（彩）	65元
口袋钻石（中文）	36元	海盗军团（彩）	58元

GB 金手指二合一 73 元！

塞尔达时空之章 日文	26元	塞尔达中文	34元	彩虹六号	36元	NBA2000	35元	格斗之王 99	37元
塞尔达大地之章 日文	26元	塞尔达日文	32元	合金装备	38元	NBA2001	43元	NBA2K1	37元
坏玛莉 2	35元	心跳体育版	44元	统刚战记	45元	实况 2000	43元	真女神转生 黑	46元
坏玛莉 3	36元	心跳文艺版	44元	勇者Ⅰ+Ⅱ中文	38元	机器人大战 F	46元	英雄无敌 4	43元
水晶中文版	35元	炸弹人卡片	41元	钢铁与友情	39元	口袋金银中文	51元	真女神转生 红	46元
口袋金中文	33元	炸弹人 RPG	37元	振动大金刚	58元	街霸 3	40元	超级机战 F 中文	27元
口袋银中文	33元	七龙珠中文	28元	振动弹珠台	45元	玛莉 3	34元	新洛克人 X	29元
口袋金日文	25元	太空八中文	30元	振动顶级赛车	46元	蓝精灵	35元	饿狼 2001	68元
口袋银日文	25元	大富翁中文	25元	三国志 2 中文	32元	樱花大战	78元	大金刚 2001	51元
游戏王 1 中文	39元	牧场物语 2 中文	38元	HQ 赛车	27元	古墓丽影	75元	雷弩机神 中文	49元
游戏王 2 中文	65元	勇者斗恶龙中文	40元	Q 版赛车	35元	拳皇 2000	37元	真格兰迪亚	79元
游戏王 3 中文	25元	1942	36元	炼金术士	47元	DDR 劲舞	46元	格斗四人组（彩）	40元
游戏王 4 中文	75元	太空坦克	38元	玛莉网球	46元	流行音乐 4	46元	最终幻想	45元
		封神演义	36元	FIFA2000	40元	孤岛冒险 2	39元	鬼太郎 大冒险（中文）	36

免邮费 GB 黑白单卡

口袋恋爱	24元	拳皇 96	19	街霸 2	21	胜利十一人	21	赌神 2	22	玩具总动员	16		
口袋妖怪紫	34元	拳皇 97	27	饿狼 3	19	大贝兽物语	23	西游记	17	忍者龙剑传	13		
口袋红中文	28元	洛克人 5	23	杀手学堂	20	SD 机器人大战	26	大金刚 3	22	美少女战士	20		
口袋绿中文	28元	洛克人 8	24	飞龙拳 EX	22	太空战士 4 中文	25	游戏王 3	31	侏罗纪 3（中文）	28		
口袋黄中文	31元	幽游白书 1	19	第二次机战中文	32	牧场物语	25	魂斗罗 6	13	吞食天地 3（中文）	25		
口袋青中文	28元	幽游白书 3	19	第五次机战中文	26	王国物语	31	索尼克 6	20	孤岛冒险Ⅰ（中文）	42	烈火战车（彩）	45
口袋红日文	24元	幽游白书 4	19	忍空 RPG	22	雪人兄弟	15	超级玛莉 3	25	魔界村（彩）	35	S－11 突战（彩）	38
口袋绿日文	24元	名侦探柯南 1	20	热血高校	22	格斗之王	17	超级玛莉 7	22	V－拉力赛车	30	暗黑文神（彩）	45
口袋黄日文	24元	名侦探柯南 2	20	J 联盟足球	16	真实谎言	20	恶魔城传说	15	幻想传说	40	3DO 玩具兵人（彩）	45
口袋青日文	24元	月影村的怪物	25	篮球飞人 2	20	热血排球	32	三国志中文	23	无赖战士（彩）	42	心跳回忆方块（彩）	55

GB 二手机 150 元－290 元邮费 20 元
本店还备有各类二手 PS 游戏机请电询

GB 手掌机合卡目录

004001	太空战士 8/太空战士 4/口袋妖怪－红/侏罗纪 3（全中文）	49元	12C03	天使之翼 2/国际足球 98/灌兰高手/J 联盟足球/十项全能/热血硬派/热血高校/明星兰球/世界保龄球/美式足球/乒乓球/足球小子	40元
004002	口袋妖怪－金/太空战士 4（中文）彩色七龙珠 第 5 次机战（全中文）	55元	JPS－0A2	花木兰/格斗 96/洛克人世界 3/小叮当 2/忍者龟 3/魂斗罗 2/乱马 1/2/一对一兰球/BB 战士/恶魔城/俄罗斯方块/打击方块/炸弹杰克/坦克	48元
004003	牧场物语 2/大战争/侏罗纪公园 3/大富翁 4/（全中文）	56元	009001	格斗天王 97 洛克人 3 忍者龟 3 魂斗罗 灌篮高手 森林王子 玛莉兄弟 打砖块 智慧方块	49元
004004	游戏王 3/口袋妖怪－绿/第 5 次机战/口袋妖怪－黄（全中文）	56元	010001	格斗 97 龙珠 SD 格斗 魂斗罗 2 双截龙 3 雪人兄弟 玛莉医生 方块 2 坦克大作战 大富翁	49元
004005	牧场物语 2/太空战士 4/侏罗纪 3/吞食天地 3（全中文）	65元	GPS018	玛莉欧 5、4、3、2、1 玛莉欧轰炸 玛莉医生 玛莉撞砖 玛莉厨师 玛莉赛车 玛莉小精灵 玛莉先生	50元
004006	口袋妖怪－黄/侏罗纪 3/第 5 次机战/三国志（全中文）	65元	JPS－022	格斗 96/幽白 1、2、3、4/乱马 1/2/街头格斗/元祖快杰/鳄鱼先生/妖精传说/所罗门之谜/企鹅乐园/玛莉网球/疯狂大射击/扑克大合集	59元
005001	口袋蓝/口袋绿/三国志/第 5 次机战（中文）魔法球	56元	012001	口袋格斗王 口袋妖怪（金 黄 红 蓝 绿）宇宙战机 火箭任务 网球 越野车 方块 足球小子	115元
005002	太空战士 8/三国志/口袋红/吞食天地 3（中文）忍者龟	56元	2038	格 96/洛克 2/幽白 4/魂斗罗 1/雪人兄弟/怯拉力/忍者蛙 2/足球 2000/花式撞球/明星兰球/乒乓球/网球/世界保龄球/智慧弹跳球/方块 2/打砖块/旋转方块/砌图方块/打击方块	48元
006001	口袋银/FF4/机战 5/第 5 次机战/大富翁/七龙珠（中）魂斗罗 6	68元	AK019	口袋黄中文 口袋青中文 口袋绿中文 口袋红中文 第五次中文 三国志中文 数码爆龙中文	95元
006002	塞尔达/口袋绿/吞食天地/机战 5/数码暴龙 4/三国志（中）	68元	AK008	新合卡 82 合 1 绝不重复	76元
2034	格斗天王 96/双截龙 1、2、3/洛克人 1、2、3/魂斗罗 1、2/中国拳外传/世杯足球	47元	009002	格斗王 96 热血足球 热血硬派 热血高校 热血纪录 热血时代 热血赛车 热血台球 热血进行曲	40元

本店 GB 卡数量很多，因版面限制不能详细列出，凡在本店购卡者送 GB 卡详细目录一份（多达上千种）　配件邮费每件 10 元

PS 周边

1M 记忆卡	20	全中文金手指卡 模拟器	45	连机对战线	10
2M 记忆卡	38	原装背包 PS－ONE 背包	28	多用型 AV 分插器	20
4M 记忆卡	65	原装振动手柄	95	仿真振动方向盘	135
8M 记忆卡	55	原装滑鼠 赠鼠标垫	45	PDA 可下载记忆卡	260
6 键振动吉他	85	原装模拟驾驶播杆	170		
标准四分插	65	多彩日机振动手柄	65		

PS－ONE 专用彩色液晶显示器（可连接任何游戏机）

DC 周边

DC 全兼容 VCD 模拟器	20	台湾 2M 记忆卡	58	标准原装手柄	89
DC 金手指 特销价	50	原装 4M 记忆卡	155	原装键盘	105
六键动感格斗手柄 带连发	65	多彩仿原装振动器	45	原装摇杆	175
DC 制式转换器 NTSC－PAL	38	原装振动器	105	方向盘	246
原装 1M 记忆卡（欧、美、日限定版）	139	自带动感光枪	95	原装 VGA	85
台湾 1M 记忆卡	48	标准多彩手柄	55	手柄转接器	85

攻略天地（经典游戏 精品攻略 美焕美伦 永久收藏）

GB 攻略

萨尔达时空大地之章彩色中文版（32开 90页）	28	口袋水晶彩色中文版（32开 128页）	32
樱花大战彩色中文版（32开 60页）	28	勇者斗恶龙彩色中文版（32开 100页）	30
燃烧战车彩色中文版（32开 97页）	29	牧场物语 2 彩色中文版（32开 100页）	22
游戏王 1 彩色中文版（32开 111页）	31	牧场物语 3 彩色中文版（32开 96页）	27
心跳回忆彩色中文版（32开 112页）	30	口袋妖怪 4INI 彩色中文版（32开 96页）	25

PS 攻略

太空战士 7 彩色中文版	28	PS2、GT3 攻略	20	三国志 7 彩色中文版	23
太空战士 8 彩色中文版	25	PS2 鬼武者	20	神来彩色中文版	28
太空战士 9 彩色中文版	15	PS2 太空战士 10	25	零复活	25
燃烧战车彩色中文版	28	天诛 4 彩色中文版	30	纹章传说	28
世纪末吸血鬼彩色中文版	30	生化危机 1、2、3 彩色中文版	28/38	恐怖反应Ⅰ Ⅱ	25
机器人 α 彩色中文版	30	勇者斗恶龙 7 彩色中文版	15	枪神Ⅱ	25
机器人大战 G 世纪 IF 彩色中文版	37	射雕英雄传彩色中文版	15		
修道院之谜彩色中文版	30	永恒传说彩色中文版	26/36		

攻略书邮费 8 元

因市场价格有浮动，零售请以店内时价为准。E－mail：jiaxing999@sina.com

祝贺本公司全力赞助的'2001世界B级自行车锦标赛圆满成功',并将一如继往支持中国体育事业!

诚招各地加盟店

北京信宏威达游戏产品邮购价目表

不以虚假广告骗人!公司实力值得信赖!

换!换!换! 从即日起凡在本公司购买任何一款商品如不满意可在一个月内(从发货之日至公司收到货之日)按原购买价计算换成其它商品(邮费自付),多退少补,无任何附加条件,不收任何手续费!交换形式不限!在本公司购买任何一款商品如超过一个月(三个月内)可按原购买价的80%折算换成其它商品(邮费自付)。 注:本公司各地分店不参加本次活动。

例:购买265元套餐5可在一个月内加差价215元换成套餐7,需另加邮费50元。

现本公司为您精心选配各款精品套餐!大礼包款款超值! (套餐快件邮费50元/套,GB套餐30元/套,主机均保修三个月)

套餐	原价	现价
套餐1: PS套餐(7501/9002主机+原震动手柄+格斗手柄+电源+8M记忆卡+金手指+20款游戏)	原价1117	现价980
套餐2: PSONE套餐(主机+双专用震动手柄+专用电源+原装记忆卡+专用包+金手指+20款游戏)	原价1075	现价970
套餐3: PSONE豪华套餐(主机+双专用震动手柄+专用电源+原装记忆卡+全制式液晶屏+充电电池+金手指+20款游戏)	原价1885	现价1530
套餐4: GB厚套餐(厚机+充电器+手柄+魔术卡+放大镜+耳机+收音机+皮套+80元内卡任选一盘)	原价388	现价265
套餐5: GBP套餐(薄机+充电器+皮套+80元内卡任选一盘)	原价313	现价265
套餐6: GBP豪华套餐(薄机+充电器+手柄+魔术卡+放大镜+耳机+收音机+皮套+80元内卡任选两盘)	原价426	现价330
套餐7: GBC套餐(彩机+充电器+透明套+放大镜+耳机+80元内卡任选一盘)	原价558	现价480
套餐8: GBC商务套餐(彩机+充电器+透明套+放大镜+耳机+80元内卡任选一盘+GB商务通卡)	原价738	现价620
套餐9: GBA套餐(主机+透明套+电源+充电器+GBA卡任选一盘/或送GBA合卡)	原价955	现价880
套餐10: GBA商务套餐(主机+透明套+电源+充电器+GBA卡任选一盘+GB商务通卡)	原价1135	现价990
套餐11: DC美版套餐(主机+双手柄+电源+4M记忆卡+震动卡+网卡+DC新产品任选一+10款游戏)	原价1069	现价930
套餐12: DC美版豪华套餐(主机+原手柄+格斗柄+电源+4M记忆卡+原装震动卡+网卡+10款游戏+DC打印机/数码相机任选)	原价1709	现价1510
套餐13: DC欧版套餐(主机+双手柄+电源+4M记忆卡+震动卡+网卡+DC新产品任选一+10款游戏)	原价1114	现价1010
套餐14: DC欧版豪华套餐(主机+原手柄+格斗柄+电源+4M记忆卡+原装震动卡+网卡+ +10款游戏+DC打印机/数码相机任选	原价1609	现价1450
套餐15: DC模拟器套餐(GB+SFC+MD+GB+GBA+FC+NGP模拟器,MP3+VCD播放器,上网器+金手指)	原价920	现价470
套餐16: PS2套餐(18000/35000主机+直读+原震手柄+原装8M记忆卡+遥控器+引导盘+30款游戏	原价3900	现价3100
套餐17: SS套餐(JVC主机+双原装手柄+16M记忆卡+8M加速卡+金手指+书+30款游戏)	原价590	现价510

主机 (快件邮费40元/台,GB20元/台)

主机	价格
特价限定日版DC机(原配、带网卡、手柄)	**640**
PSONE袖珍游戏机(原配,带手柄)	690
DC美/亚/欧版游戏机(原配,带手柄)	760/690/690
PS2游戏机(35000/18000,原配置)	2500
GBA 32位游戏机(原配)	600
GB厚/薄/彩机(原配)	170/200/400
PS 9002/7501游戏机(原配,带手柄)	830
"樱大战"限定版彩机/薄机(金/银,原配)	570/370

新产品 免邮费

新产品	价格
PS/DC动画彩色打印机(可截动画,并可储存,打印,送打印纸)	580
GB商务通卡(功能与商务通掌上电脑功能一样,并可中英互译,名片管理,电子日记,适用任何GB机,全中文界面,本公司最新产品)	180
便携式夜视仪(可在无任何光线中看书,玩游戏等,有效距离5米)	99
3D投影眼镜(看电视,玩游戏均呈现3D八倍放大效果)	99
52寸头戴式液晶显示器(立体声环绕音响,适用任何游戏机)	900
PS/DC/GBA夜光机壳(在夜晚可发光,透明色)	110/120/90
DC原装数码相机(相片编辑功能,,可配合DC打印机)	538

二手货交易场

二手货	价格
九成新PS机(7501/9002/9001/7502,双震手柄+8M记忆卡+电源+20款游戏)	620
八成新PS机(7000/5501/7002/5500,双震手柄+8M记忆卡+电源+20款游戏)	520
九成新PS 5903VCD机/PS ONE游戏机(双手柄+8M记忆卡+电源+20款游戏)	700/600
土星机 三洋/JVC/日立(VCD)(双手柄+16M记忆卡+8M加速卡+20款游戏)	390/470/540
日/美./欧 版DC机(双手柄+4M记忆卡+网卡+开机盘+20款游戏)	600/690/620
GBA/GBC/GBP/GB/GG/游牧民手掌机(均送卡)	540/300/160/110/280/350
DC/PS/SS拆件机(主机内配件均完整)	180/130/95
超任光碟一体机(送所有游戏)/32M磁碟+主机(双手柄,电源,送所有游戏/送30款游戏)	480/320
N64光碟机(双手柄,开机卡,电源,送所有游戏)/3DO光碟机(20款游戏)/SNK光碟机(10款游戏)	900/280/290

(快件邮费40元/台,GB20元/台)
本公司回收二手机按本区售价的80%计算,并可互换!

PS原版盘大全

简装,无说明书,有无直读均可用,25元/张,邮费一律10元/次,购买时只需写清编号即可

战棋类
- 276 机器人a外传 1
- 016 梦幻模拟战1+2 1
- 225 机器人大战a 1
- 143 梦幻模拟战4+5 2
- 216 三国志7 1
- 315 高达GIF 3

冒险类
- 007 寂静岭 1
- 280 寄生前夜(中) 2
- 019 寄生前夜-2 2
- 035 生化危机2 2
- 074 生化危机3 1
- 093 燃烧战车加强 3
- 137 生化危机1 2
- 153 恐龙危机2 1
- 271 柯南之三人推理 1

角色类
- 008 永恒传说 3
- 029 格兰蒂亚 2
- 038 大航海时代4 1
- 050 宿命传说 1
- 055 太空战士7 4
- 056 太空战士8 4
- 265 太空战士9 4
- 061 放浪冒险谭 1
- 066 浪漫沙加2 1
- 140 时空之轮 2
- 155 龙战士4 1
- 217 射雕英雄传(中) 1
- 218 勇者斗恶龙7 2
- 253 北欧女神传 2
- 308 零一复活 1
- 309 幻想水浒传2 1

对战类
- 036 刀魂 1
- 054 铁拳3 1
- 063 侍魂剑客指南 1
- 076 生与死 1
- 215 97拳王 1
- 221 99拳王 1

体育类
- 317 实况足球2001 1
- 220 实况足球5(中) 1
- 211 FIFA2001 1
- 011 山脊赛车4 1
- 201 GT赛车2 2
- 224 同级生麻将 1

闯关类
- 281 恶魔城年代记 1
- 079 吞食天地2 1
- 115 合金弹头X 1
- 222 北斗神拳 1

射击类
- 040 194511 1
- 059 生化危机枪版 1
- 070 三角洲特种部队 1
- 088 王牌空战3 2
- 186 雷电 1
- 310 钢铁前线2 1
- 311 时空枪手2 1

游戏周边

商品	价格	商品	价格	商品	价格
DC原装/2M/4M记忆卡	120/30/38	DC原装/组装震动卡	80/24	GBA充电器/电源	28/13
PS1M/2M/8M记忆卡	14/24/42	PS/SS/DC原装光头	270/180/140	GBA放大镜/皮套/对战线	15/13/15
PS2/PS/DC原装枪	360/135/75	DC VGA/万用VGA	48/290	GB中文金手指/万用对战线	65/10
DC原装/组装/格斗手柄	65/35/35	DC原装键盘/鼠标	100/60	GB夜用灯/贴膜/皮套	10/8/8
PS原装标准/原装震动手柄	35/78	DC/PS/PSONE书包	30/30/30	GB充电器/电源/放大镜	23/8/12
PSONE 4/5.6寸液晶屏	610/720	DC/PS/SS制转	35/28/40	GB/GBA耳机(带收音机)	30/30

目录
- PS/DC软件邮购目录
- 比卡丘模型目录(彩页)
- PS2游戏邮购目录(230种游戏)
- 车模邮购目录(300种,带图)

配件邮费10元/件,随主机购买免邮费。目录10元免邮费。

DC产品

商品	价格	商品	价格	商品	价格
GB/NGP模拟器	60	MP3播放器	90	万用上网器(浏览中英文网站,与电脑相同)	210
FC/MD模拟器	80	DC金手指器	30	VCD播放器(与影碟机功能相同)	70
超任模拟器	100	GBA模拟器	90	万用开机盘(支持VGABOX)	20

产品邮费10元/套,均享受半年保修!如同DC机购买,免邮费。会员享受八五者优惠!!

广州技师 专业维修8位到128位等各种游戏机及配件,成功率不低于90%。外地玩友可寄机修理。热线电话:010-87251033

汇款(寄货,通信)地址:北京100055信箱32分箱(邮购只限此地址) 收款人:北京信宏威达公司 邮编:100055

业务咨询:010-87251066 邮购查询:010-87251088 投诉售后:010-87251022 批发加盟:010-87251033(9:00-17:00,周日休息)

北京店	地址	营业时间	路线
方庄展厅	刘家窑万事吉商城南城电子总汇三层H31	(9:00-19:00)	路线:25,39,43,45,300,368路刘家窑站下 电话:67655825
王府井展厅	新东安市场北区四层科宇基电器城283号	(9:00-22:00)	路线:1,4,10,20,57,103,104,120路王府井站下

德州分店:山东德州市新华路东首路南 0534-2690192 芦湘萍
南通分店:江苏南通市南大街198号金城大厦北第三间 13906293913 王小露
南阳分店:河南南阳市长江路金地利宾馆4楼 0377-3330438 王磊
新乡分店:河南新乡市牌坊街6号 13839051929 王更

北京信宏威达游戏产品邮购目录（GB 卡专版）

GB新彩卡

金庸群侠传（中）	65	大刀 2（中）	63	心跳回忆（文/体，中）	52	古墓丽影 2（中文）	65	星之海洋	59
水浒传（中）	64	樱花大战（中）	69	勇者斗恶龙 4（中）	72	机器人大战 F 完结（中）	53	大航海时代	40
荆柯新传（中）	70	生化危机（中）	48	阿卡迪亚（DC 移植）	58	勇者斗恶龙 3	63	孤岛冒险 2（中）	45
全省 IQ 大擂台（中）	65	游戏王 5（中）	63	太阁立志传（中）	70	鬼屋 2（街机版）	56	失落的帝国	48
苍狼与白鹿（中）	65	纹章传说（中）	57	欧陆战线（中）	55	海盗军团（中）	53	RPG 工具 GB2	68
风来的西林 GB2	69	木乃伊（英文）	62	名侦探柯南 3（中）	61	侏罗纪公园 3	58	生命（64M，冒险）	90

GB彩卡

数码电兽（中）	68	口袋水晶（中，时钟）	32	足球经理 2000	47	星河战队	40	孤岛冒险者（中）	35	红色警报 2	38
三角洲部队 2	43	2001 饿狼（送挂链）	45	SNK 对卡普空	58	SD 机器人（中）	35	勇者斗恶龙（中）	28	盟军敢死队	38
合金装备（中）	52	美少女体操学园	53	格斗王 2001	49	暴走战记（中）	43	萨尔达传说（中）	25	NBA2001	33
魔法骑士 2（中）	47	勇者斗恶龙 1+2（中）	36	古墓丽影（中）	48	电车 G0 2	47	大富翁世界之旅（中）	38	洛克人 X5	23
牧场物语 4（中）	54	女神转生外传 2（中）	35	网络机器人（中）	38	实况足球 2001	43	机器人大战 F（中）	28	街霸 4（震动）	52
英超足球经理	58	麻雀补完计划	45	数码怪兽 2/3（中）	50	高达外传（中）	37	三国演义 2（中）	24	帝国时代	40
游戏王 4（中）	58	格斗四人组（彩专）	38	雷弩机神（中）	47	口袋妖怪紫（中）	29	悟空激斗传（中）	20	英雄无敌 4	40
蜘蛛侠 2001	45	影武者（中）	35	苍魔神灯（中）	47	玩具兵大战 4（中）	53	口袋金银合集（中）	42	世嘉拉力 2	36
心跳回忆 2	35	口袋金/银（中，时钟）	29	神奇铁金刚（中）	47	格兰蒂亚 2	34	格斗女皇 2000	62	1942（街机）	26
坏玛莉 2/3	28/29	牧场 1/2/3（中）	22/32/35	大金刚 2001	28	合金弹头 EX	35	太空战士 X（中）	56	梦游美国	32
封神榜（中）	33	音乐节拍 2/3/4	30/35/45	奥运会 2000	32	樱花大战	51	口袋妖怪钻石（中）	33	电脑战机	40
虚拟人生（中）	48	幻想传说（中）	42	怪兽策略（中）	58	FIFA2001	45	鬼太郎 3（中）	33	游戏人生（中）	48

GB黑白卡

第二/三/五次机器人大战（中） 21	格斗王 95/96/97/99/2000 12/15/26/34/34	圣斗士星矢	12	99 大海战	12	西部牛仔	12	四川省麻将	18	四驱车 4	12
		GT 赛车	23	吞食天地 3（中）	15	制服美少女	34	沙罗曼蛇 2	12	洛克人（震动）	30
口袋妖怪红/黄/蓝/绿（中）19	三国霸王大陆（FC 版，中） 34	雷电 2+3	20	三国英雄传（中）	15	篮球飞人 2	16	赤色要塞	12	X－MEN	12
	99 日本 J 联赛足球 12	合金弹头	29	炸弹人 RPG	27	美少女麻将	18	VR 战士 2	12	幽游白书合集	32

特价卡

特价卡 8 元/盘（三盘起邮） 雷鸟号，空牙，神龙传，魂斗罗，特异功能组，梦幻弹珠台，星舰迷航记，炸弹人，戏血伯爵，阿米奇恐龙，第三滴血，飞龙传，超幻战斗机，遥控赛车，大力水手，轰炸超人，机器战警，电光超人，超级越野赛车，泰山，捍卫战士 2，恐龙历险记，残酷世界，异形，超级篮球 2，铁甲威龙 3，小鬼当家，双截龙 3.KO 拳击，HQ 赛车，雪人兄弟，异型 3，太空穿梭机，怪鸭，夺宝奇兵，阿达一族，空中魂斗罗，怒之要塞 2，冒险岛 3，终极神鹰，厨房惊魂，黑旋风，气球小子，至尊神探，番茄杀手，F－14 战斗机，F－15 战斗机，忍者蛙，ZEN 战士，赛马，科学怪人，凯撒皇宫赌城，小精灵 2，天神怪战，BB 恐龙，星际战士，R 计划 2，超速 F－1 赛车，战场之狼，蜡笔小新，热血硬派，叮当 2，麦当劳世界，泡泡龙 3，西游记，滑稽坦克，摩登原始人，恶魔城 2，忍者龙剑传，沙滩排球，SD 格斗战士，超人足球，热血高校，星际大战，上尉密令，拳王阿里

GB合卡

编号	内容	价格	编号	内容	价格
405	口袋金/银（中，时钟），吞食（中），大战略 3（中），第五次（中）	60	603	数码爆龙 3（中），拳皇 95，96，2000，洛克人 4......	55
408	口袋金/银（中，时钟），七龙珠 Z（中），太空 4（中），第八次（中）	60	608	洛克人 1，2，3，5，8，数码爆龙 3（中）	45
411	牧场 2（中），三国演义 2（中），游戏王 3（中），第五次（中）	55	904	坏玛莉 3，拳皇 95，96，2000，饿狼 3，WF 摔角	55
412	机器人 F（中），游戏王 3（中），口袋妖怪黄，绿（中）	55	1302	口袋水晶，金，银，黄，红，三国 2，侏罗纪 ...（全中文）	90
413	牧场 2（中），太空战士 4（中），三国英雄传（中），侏罗纪 3（中）	55	1303	牧场物语 3（中），口袋水晶（中），NBA2000，FIFA2000......	85
414	斗神传 2000，饿狼 2001，拳皇 95，96	55	1403	牧场物语 2，3（中），合金弹头 X，VR 网球，玛莉 ...	78
415	太空战士 8（中），口袋妖怪红（中），太空 4（中），侏罗纪 3（中）	55	2002	口袋水晶（中，时钟），萨尔达大地（中），第五次（中），数码 3...	65
501	太空 8（中），口袋金，红（中），三国演义 2（中），三国英雄（中）	55	2901	玛莉，撞球，网球，炸弹人，战场狼，NBA，恶魔城 ...	18
502	口袋蓝，绿（中），三国霸王大陆（中），侏罗纪 3（中），第五次（中）	55	3201	功夫小子，炸弹人 RPG，拳皇，坦克，摩托 .....（无重复）	35
602	萨尔达，勇者斗恶龙，三国 3，第八次，吞食，口袋绿（全中文）	75	13801	饿狼传说 2，3，拳皇 95，96，97，街霸 2，铁拳，柯南 ...	45
1202	影舞者（中），鬼太郎（中），97 格斗王，玛莉 7，口袋王国	55	1308	口袋钻石，金，银，黄，红，侏罗纪，三国 FC 中文……	98

GBA卡

游戏王 5	320	千面女王	190	史诺比冒险	220	实况足球	300	3D 陷阱	310	皇家骑士团	210	机器人军团	320
侏罗纪 3	360	桃太郎	160	恶魔城	140	寂静岭	220	街霸 EX	180	地狱老师	280	玛莉奥	120
炸弹人	130	洛克人 EXE	180	快打旋风	180	F－ZERO	100	蚂蚁人	120	高达战记	390	雷曼	100
拿破仑	90	GTA 赛车	130	黄金太阳	320	风之克罗亚 2	260	航空管理员	240	热血排球	130	小魔女皮皮	250

《GBA36in1》：玛莉奥，炸弹人，蚂蚁人，坏玛莉 3…130　　《GBA 4in1》：恶魔城，快打旋风，GTA 赛车，玛莉奥…290

注：GB 卡邮费 5 元/盘，两盘以上均 10 元，随机购买免邮费，本公司所售卡带保修两个月，适用于任何版本 GB 机，卡带记忆均良好！

上海王子游戏

邮购（收款）地址：上海市新昌路 448 号　收款人：鲁薇　邮购专线：021－63590463　邮编：200003

品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费	品名	价格/邮费
PSone（主机＋手柄＋记忆卡）	690/20	PS2（主机＋手柄＋AV 线）	2680/30	DC 美版（主机＋手柄＋4M 记忆卡	750/20	GBA 手掌机（日本版）	630/10
PSone 透明机壳	30/10	PS2 索尼原装摇控器	250/10	DC 原装透明记忆卡	120/10	GB 彩色手掌机	420/10
PS 原装打碟器	180/10	PS2 分量端子线（索尼）	280/10	DC 原装手柄	85/10	SONY R900 录放 MD 随身听	1980/10
PSone 原装振动手柄	90/10	PS2 原装 8M 记忆卡	250/10	DCWed money 2000	200/10	SONY R700 录放 MD 随身听	1380/10
PSone 彩色液晶屏	650/10	GC 主机（原包装全配置）	2280/30	WS 黑白机	170/10	SONY Q33 重低音耳机	250/10
PSone 旅行充电源	180/10	GC 加强版主机（含三碟）	2780/30	WS 彩色机（送三国志）	380/10	JVC 重低音耳机	180/10
PS 原装新光头	330/10	NGP 彩色手掌机（送顶上决战）	480/10	WS 充电、对战、灯、外壳 6 件套	48/10	SONY MD 空白光盘（免费录音）	20/10

以下游戏不论多少，每次收邮费 10 元

品名	价格	品名	价格	品名	价格	品名	价格	品名	价格
GBA 机器人大战（原版）	390	GBA 欢乐 RARTY（原版）	280	PS2 太空战士 10	590	WS 机器人大战 2（地上）	280	DC 特大号足球	390
GBA 闪灵二人组（原版）	180	GBA J 联盟足球（原版）	280	PS2 决战 Ⅱ	550	WS 机器人大战 2（宇宙）	280	DC 樱花大战 2（限定版）	390
GBA GT 赛车（原版）	180	GBA F－ZERO	100	PS2 七骑兵团	550	WS SD 高达	80	DC 樱花大战 2	220
GBA 炸旦人（原版）	150	GBA 快打旋风	135	PS2 实况 5 足球	490	WS 小猫哈母	80	DC 樱花大战 3	480
GBA 拿破仑（原版）	150	GBA 街霸 Ⅱ	165	PS2 DOA2	490	WS 斗魂烈传	80	DC SONIC2（限定版）	450
GBA 机器猫（原版）	150	GBA 玛里奥	110	PS2 GT3	280	WS G 高达	150	DC SNK VS CAPCOM PRO	280
GBA 游戏王（原版）	150	GBA 恶魔城	130	PS2 皇版空战 4	490	WS 兽王冲关	80	DC 机器人大战 α	550
GBA 四合一（原版）	150	GBA GTA 赛车	125	PS2 寂静岭 2	490	WS 太空战士（彩）	250	DC 梦幻之星 2	420
GBA 秋秋火箭队（原版）	280	GBA 黄金太阳	180	PS2 真三国无双 2	490	WS 太空 2（二手）	220	DC 莎木 2（限定版）	550
GBA 无限神奇（原版）	280	GBA 炸旦人	120	PS2 鬼泣	490	WS 高达英雄传（彩）	250	DC 欧洲杯足球	180
GBA 太空魔法（原版）	280	GBA 坏玛丽 4	180	PS2 高达 0079	490	WS 机动战士高达（彩）	250	NGP 皇家骑士团	180
GBA 桃太郎（原版）	280	GBA 风之古罗迪亚	140	PS2 SNK VS CAPCOM2	490	WS 陆行鸟（彩）	250	NGP 合金弹头 2	180
GBA 比比大冒险（原版）	280	GBA 钻地小子	100	PS2 实况 2001	490	WS 柯南（彩）	250	NGP9 合 1	280
GBA 洛克人（原版）	280	GBA 明星赛车	155	PS2 7 刀极乐丸	280	WS 猎人（彩）	250	N64 口袋妖怪金＋银	250
GBA 魔兽守护者（原版）	280	GBA 皇家骑士团.	185	PS2 红铃	280	WS 宇宙战舰（彩）	250	N64 星之卡比 2	280

王子有专业维修人员为您维修、改装 PS2、PS、DC、GB 等游戏卡，立等可取、价格合理。

上海王子游戏精品店
地址：上海市新昌路 448 号（新闸路向南 100 米）
公交 15 路、21 路、19 路、939 路、136 路、801 路
地铁一号线：新闸路站下，新昌路出口左转步行 1 分钟
电话：021－63590464　营业时间：10:00～18:30 节假日照常营业

上海王子川北店
地址：虹口区东宝兴路 239 号（四川北路向西 30 米）
公交 18 路、21 路、轻轨明珠线到东宝兴路站下
电话：63246365
营业时间：10:00～22:00（节假日照常营业）

高价收购 PS、SS、N64、DC、GB 主机及 MD、N64、SF、WS、NGP 卡带等商品

2001 年最新 GAME BOY 游戏攻略大汇集！！

超 GAME BOY 特辑（修订本）



与即将发售的《二十世纪 GB 全书》相映成辉

十月下旬出版！

开本：口袋本/页码：320 页/定价：15.00 元

对原书做较大修定，增加了从 2001 年 3 月至 10 月的 GB 新游戏和详细攻略。攻略包括“格兰蒂亚 GB”、“炼金术士玛莉”、“星海传说 GB”、“真·女神转生赤之书”、“游戏王 4”等经典游戏权威攻略，对其它攻略也做了一定的补充。

邮购地址：北京 6129 信箱　邮编：100061　电话：64472177　全部版权为北京次世代科技发展有限公司所有

休闲时间干什么　好书不读读什么



天儿凉了，不能光睡觉呀！

睡觉？吃饭？看电视？玩游戏？还是读点书……



金秋送爽 批评给你



《游戏批评》第 10 辑

十期特辑：世嘉帝国　从混乱到重建

特别推荐：《樱大战》制作者探秘

游戏评论：《决战 2》、《真·三国无双》、《索尼克大冒险 2》、《疯狂出租车 2》、《PSO2》、《梦游美国 DC》、《Bleem！ GT2 for DC》

精华连载：

三栖人 《中国历史与日本漫画》中

集中营的日子 2

游戏策划基础 5

《游戏批评》第 11 辑

第一特辑：网络游戏·维谷中的思考

第二特辑：FF10·好坏优劣褒贬赞骂下的思考

特别推荐：机战系列制作人访谈

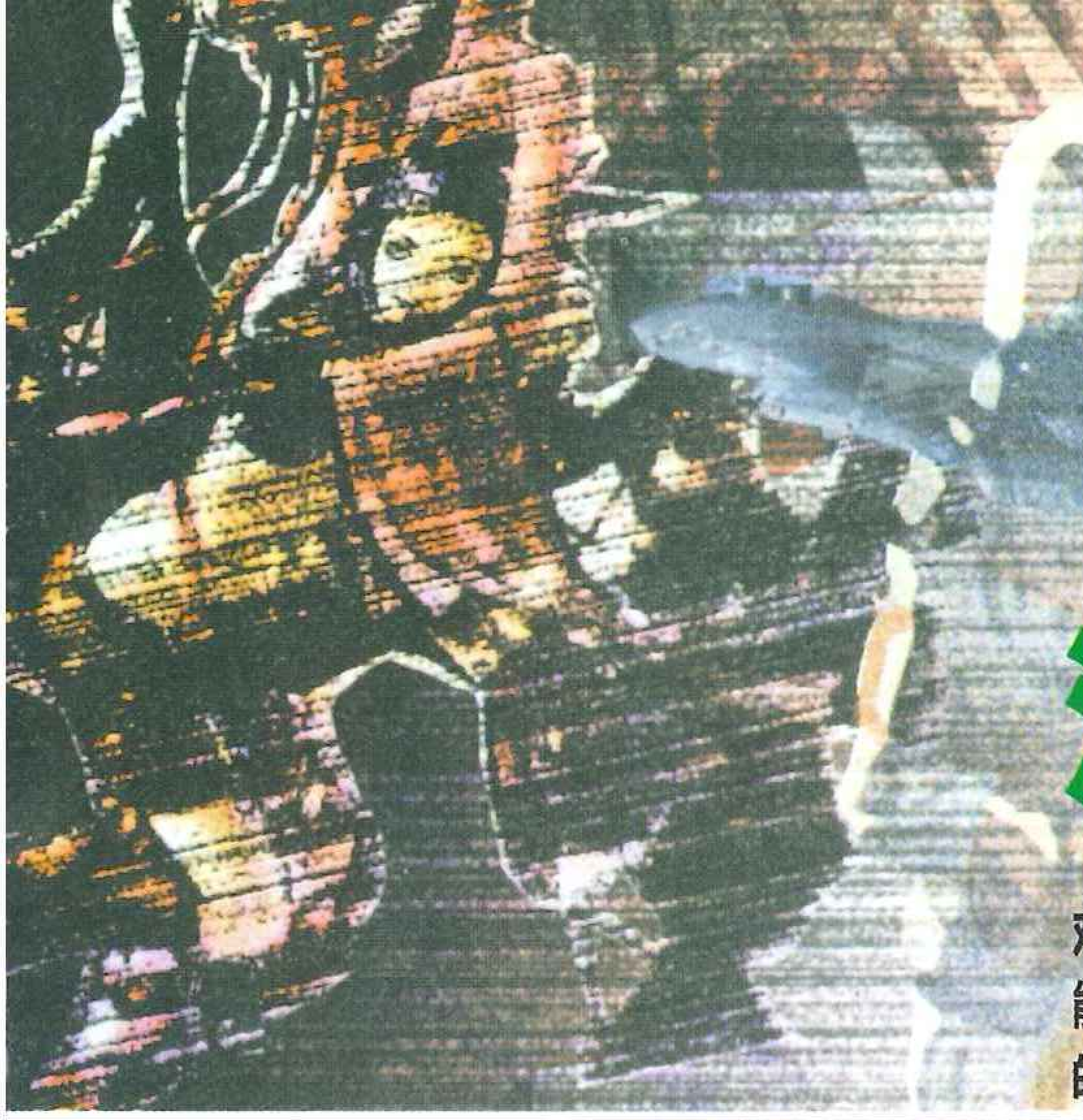
游戏评论：《机战 α for DC》、《永恒的阿卡迪亚》、《黄金太阳》、《莎木 2》、《重金属》

精华连载：

三栖人 《中国历史与日本漫画》下

集中营的日子 3

游戏策划基础 6



特　集

妙笔生花，天花乱坠
游戏画师火线追击令

相信许多朋友在游戏时都很注重游戏的人设，不说远的，我身边的天师和莱因就曾经对前SNK御用画师森气楼有些偏见，总说人物画得很“农民”，虽然我(S·P)的意见不能与他们苟同，只是认为森老师没有进步，近几年一直保持着现状罢了，但也不能说他们的意见就是不对的，毕竟见仁见智嘛！下面就开始为大家介绍极受欢迎的游戏画师……



读者评选最受欢迎画师第1位
野村哲也

《最终幻想X》

虽然没有进行很系统的调查，但就从前的调查和排行榜的回馈卡“显示”野村哲也确实是很强的，作为《最终幻想X》角色设定的野村先生曾经担当《最终幻想Ⅶ》和《最终幻想Ⅷ》、《寄生前夜》以及《保镖》的角色设定，个人认为此次的FF10的角色设定确实有够厉害，特别是角色的服装令S·P超级喜欢……

与迪斯尼的携手合作
最新作《王国之心》



野村先生的最新作品就是SQUARE与DISNEY共同开发的《王国之心》，他所描绘的角色与大家所熟悉的迪斯尼动画角色们一起为你上演一部新的冒险。主角与《保镖》中的主角十分相似，只是更加小一些、Q一些罢了。

读者评选最受欢迎画师第2位

いのまたむつみ

《永恒传说》

作为《宿命传说》和《永恒传说》此人气系列的角色设定的いのまたむつみ先生相信是许多朋友的最爱吧，其特点就是在描绘方面的纤细之极，人物的唯美感觉比起一般的少女漫画更能引起读者的共鸣，尤其是拥有数目众多的女性拥趸，但也被普遍称之为不论年龄、性别限制的拥有广阔支持层面的插画家。在游戏以外的方面其还为小说《宇宙皇子》提供过有名的插画。另外作为动画作品的作画监督，代表作新世纪GPX机动方程式》也是得到大好评。





读者评选最受欢迎画师第3位

天野喜孝

《最终幻想》

时而纤细、时而荒凉、时而诡异、时而华丽，也许这就是天野先生的绘画特点，所见者势必留下很深的印象。游戏方面以制作《最终幻想》系列的概念形象插画著名。而田中芳树的小说版《亚尔斯兰战记》的插画也是他的力作。另外本刊也用过他的作品作为封面哦。

读者评选最受欢迎画师第4位

金子一马

《真·女神转生》

充分反映了ATLUS作品《真·女神转生》、《魔剑X》世界观魅力的画师就是这位在中国也是被许多朋友爱戴，不论是他本人酷劲十足的长相还是那些他笔下形态各异的妖魔鬼怪都使其的人气暴涨。恶魔一经他的描绘，不仅让你感到一种前所未有的新鲜感觉，还为许多国内同业者提供了良好的范本。



读者评选最受

漆原

《梦幻骑士2

读者评选最受欢迎画师第 6 位

田中久仁彦

《异度装甲》、《异度传说》

被许多玩家认为是最成功的RPG作品的《异度装甲》以及该部作品的续作《异度传说》的角色设定就是田中先生了;其他在OVA作品《KEY金属偶像》和漫画《秘境探险》等作品中担任角色原案。







读者评选最受欢迎画师第 7 位

藤岛康介

《幻想传说》

这样的风格无论在游戏《幻想传说》和《樱大战》中，还是著名动画《我的女神》中都得到充分的美丽展现，相信随着中文PC版《樱大战》的推出，他的人气指数会得到进一步的提升。



读者评选最受欢迎画师第 8 位

鸟山 明

《勇者斗恶龙》、《超时空之钥》

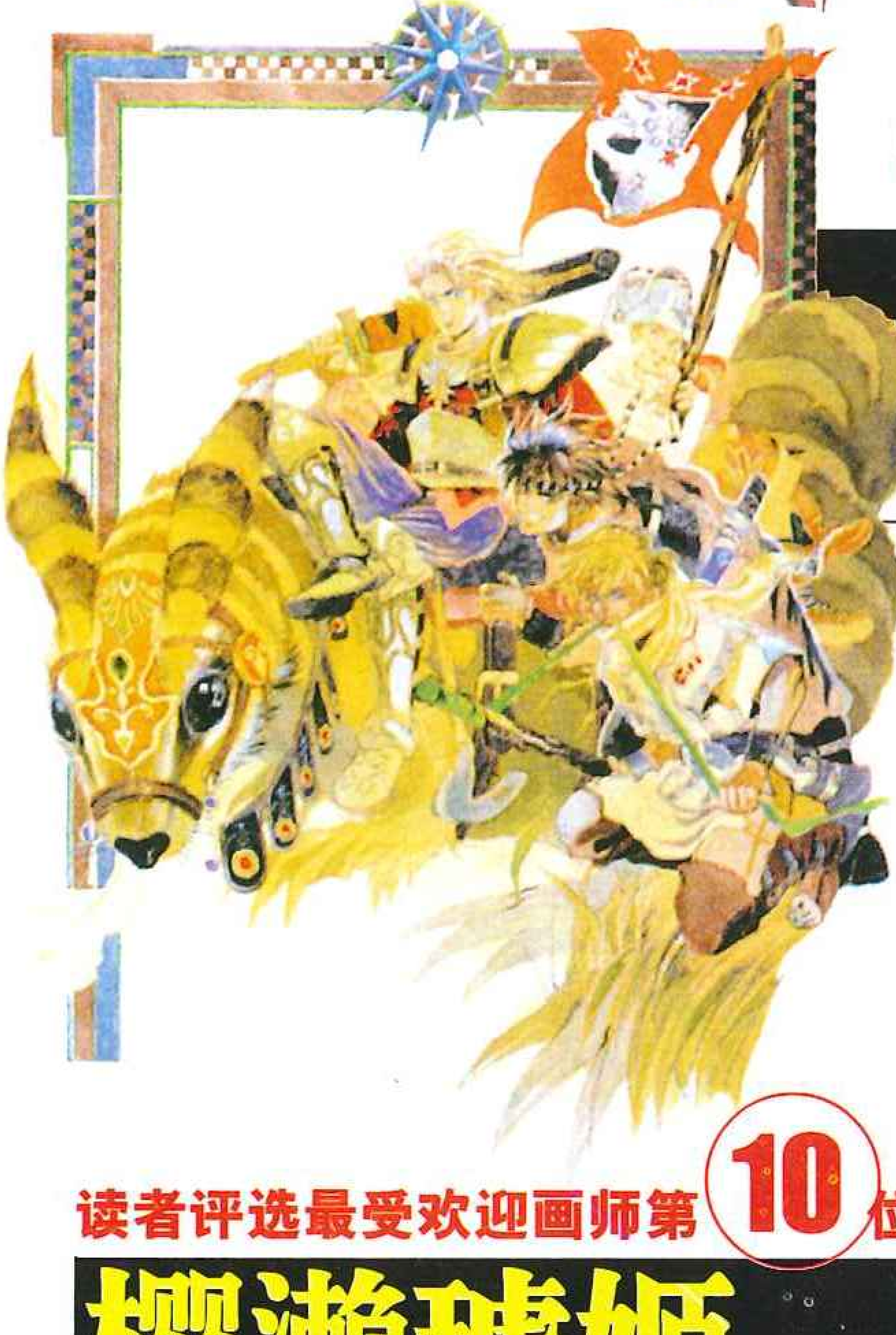
不停为ENIX的《DQ》系列进行绘画的鸟山明先生，还曾为SQUARE的《超时空之钥》进行角色设定，但无论怎样绘制，总感觉有《龙珠》的影子笼罩在上，特别是孙悟空和布尔玛、特兰克斯等形象。

欢迎画师第 5 位

智志



除了最新作《梦幻骑士2》外，还担任了一度超级著名的SLG作品《梦幻模拟战》系列的角色设定。他笔下艳丽的女子和美丽的男子的确很符合亚洲人的审美风格，但看多了总会产生一些逆反心理，角色描绘得过于艳丽反而将角色本身的魅力冲淡。



读者评选最受欢迎画师第 9 位

小林智美

《沙加 · 开拓者》

为SQUARE著名的《浪漫沙加》系列作角色设定的小林智美先生以小说配图、插画等著名，其似梦如幻的朦胧效果加上唯美的感觉也是拥有许多死忠的拥戴者。



读者评选最受欢迎画师第 10 位

樱濑琥姬

《淘气公主》

以担任GAST的《炼金术士玛莉》的角色设定为代表作，游戏方面最新作是在PS2上的角川书店的《淘气公主》。画风有些中世纪的风格，颜色的运用方面既不追求鲜艳的视觉冲击，也不刻意进行淡彩般的渲染。

活跃在游戏周围的人们







河野一聪先生

作为《皇牌空战4》的艺术指导，在被称为4度工作室的动画制作会社中担任故事制作，称《皇牌空战4》是以视觉作为主世界观的。





片渊须直先生

曾经是名作动画《魔女宅急便》、《记忆－大炮之街》的演出提携，现在担任《皇牌空战4》的动画监督。



《啪啦啪啦啪》角色设定

罗多尼先生

作为PS上著名的音乐动作游戏中可爱的主人公不仅令风林神魂颠倒，也令S·P想起早年玩穿该游戏时的悸动心情。





《北欧战神传》角色设定

吉成钢＆吉成曜先生

兄弟二人中的哥哥吉成钢曾担任PS版《幻想传说》中事件动画的制作，弟弟则主要致力于动画的制作。





《钻地小子》角色设定

马奇＆指田稔先生

该游戏不仅拥有良好的游戏性和精美的画面，其超可爱的游戏造型也确实是其成功基石之一。



《莉莉的工作室》角色设定

山形伊佐卫门先生

《炼金术士》虽然在中国不是很出名，但在日本却人气鼎沸，游戏中的原画和广告的制作全出自他手。

《装甲核心》机甲设定

河森正治先生



在这充满了游戏唯美的世界中邀游吧！

『吉他男孩』
326



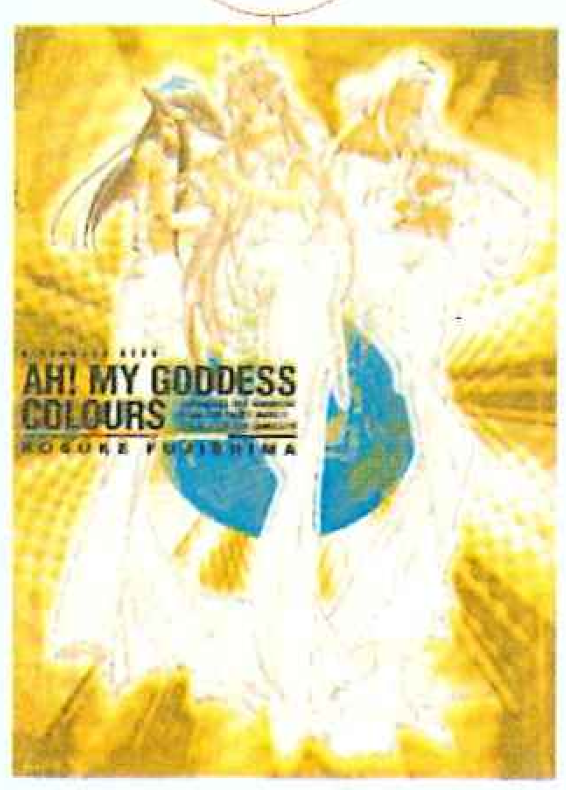


光荣的音乐游戏“吉他男孩”的人设326确实有些另类。

『樱大战3』、『我的女神』
藤岛康介

几部著名作品均可见他的功力之深。





『在遥远的时空之中』
水野十子



光荣的同名游戏也是出自水野十子之手，另外有同名漫画单行本共3卷已经发行。

『安琪莉可』
由罗カイリ



在女性中有超级人气的《安琪莉可》系列就是由由罗先生描绘的众位守护圣徒。

『梦幻骑士2』
漆原智志





不仅担任该作的人设，还在日本几家著名的杂志作漫画连载工作。

『宠爱』
中村聪子





除《宠爱》本传外，还有《宠爱·纯白之预言者》作为PS版游戏发行。



『啪啦啪啦啪』
罗多尼



如此可爱的形象，它的生父就是生在纽约的艺术家罗多尼先生，游戏的电视卡通版已在日本播出。

『情歌』
きみづか葵





不仅作为漫画家，还出版单行本和为PC的美少女游戏作人设。

『失落之蓝』
渡边明夫





作为电视卡通《宇宙战舰大和号》的角色设定近期作品还有《The Soul Taker》。



『白色猎人』
土屋杏子

大墙画廊

彩版vol.55

廊主：SHADOW PHOENIX



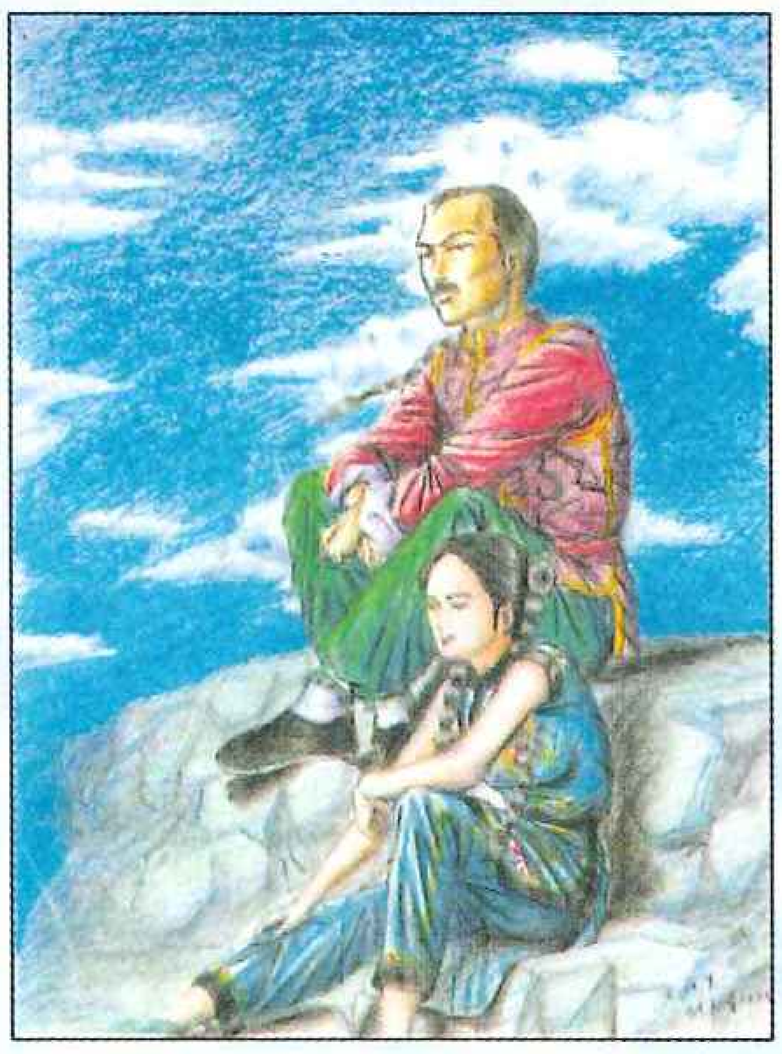
《魔女》贵阳 吴泳

早年你送给我的礼物着实让当时的我"春心"荡漾了一把……



《春丽》吉林 BEVEN

要是春丽姐姐真的长成这般模样恐怕就没有那么多人喜欢这位香港女警了。ごめん……



《战士》济南 刘华涛

97年的陈洛和陈佩散发着一种久违了的飒爽魅力，年轻些的陈洛辫子还没留长呢？



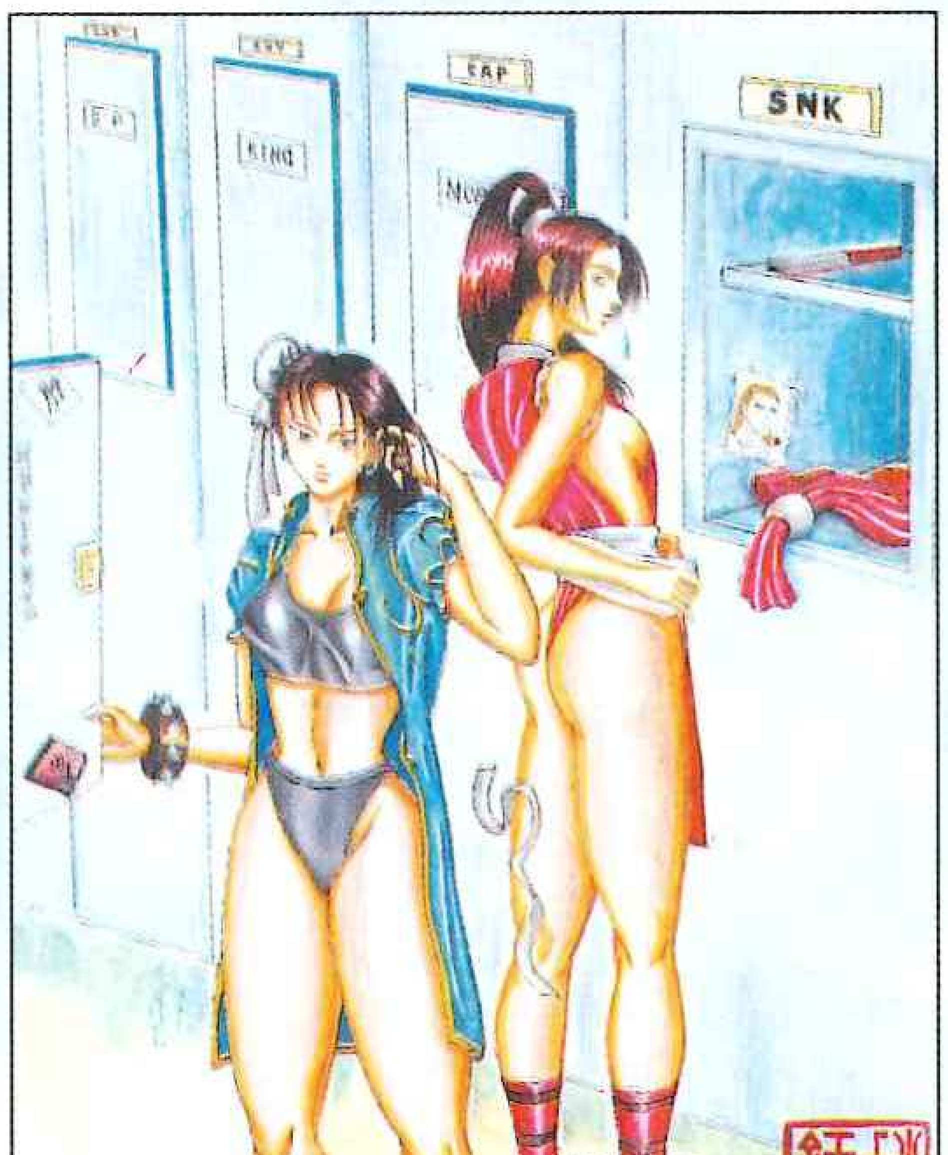
《斩杀》辽宁葫芦岛　薛峰

一刀两断的霸王丸和皱眉暗笑的牙神是否就此不再为谁最强而进行宿命的对决了呢？

《恋人啊——桔右京的最后一战》 南宁 黄世鹏

最后一战的对手怎么是这样阴暗的日本武士，他的实力比起超强的罗将神又如何？（比我更不要说了）





《SNK VS CAP之女更衣室》 大连　赵炳慧

感到十分纳闷的事情是女更衣室中为何还有我S·P的柜子，竟然归属于CAPCOM的军团。

《沙加》不详

最接近神（我？）的男人终归是被我们凤凰一族的一辉打败的啊，^_^





《无题》 云南 王丹（女）

突然有一种冲动想去学习梵语，大象（彩火新名）带我去印度找阿三。

这个夏天
感觉有生以来最闷热的一天
忘记9月号彩页画廊的安排
体会太空战士们的最终幻想
眼光停留在空港漫漫人海中的徘徊
绝决在奔流的情感涟漪和激起的无限梦想之中
将最终的信念刻在钢铁的风筝上放飞在心中最深的旷野
将最后的青春年少和万丈雄心一起燃烧在涅磐的彼岸
弥漫、翻腾、responsibility、splendid、排山倒海、枯、哭……

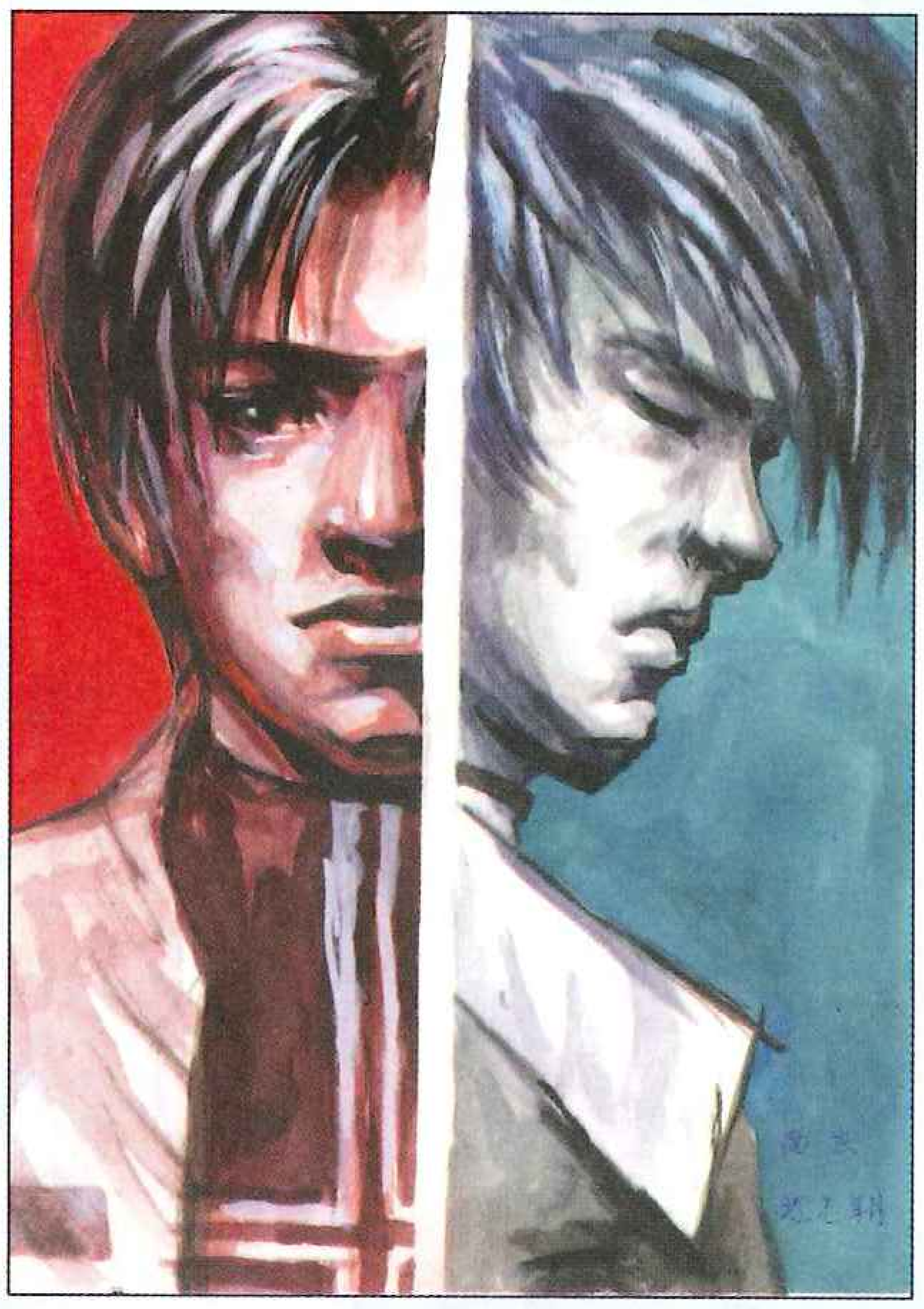


《莎木KIDS》D.F

背景那有些复古的都市光影衬托芭月凉那颇可爱的发型和莎花有些西藏风情的衣衫。

《无题》南京 达庆荣

第一感觉有种烈士雕像的味道，特别是草雉那厚厚的嘴唇和八神那紧闭的眼睛……





《舞》北京 陶哲

如此飞扬的舞安迪看见都会流鼻血，难道他与寒羽良有同样的嗜好，血真不值钱啊！

《罗将神水姬》北京 火影（女）

3年半前的MIZUKI，还是那么的妖艳动人，一双“妖眼”搞得旁边的风林意乱情迷。



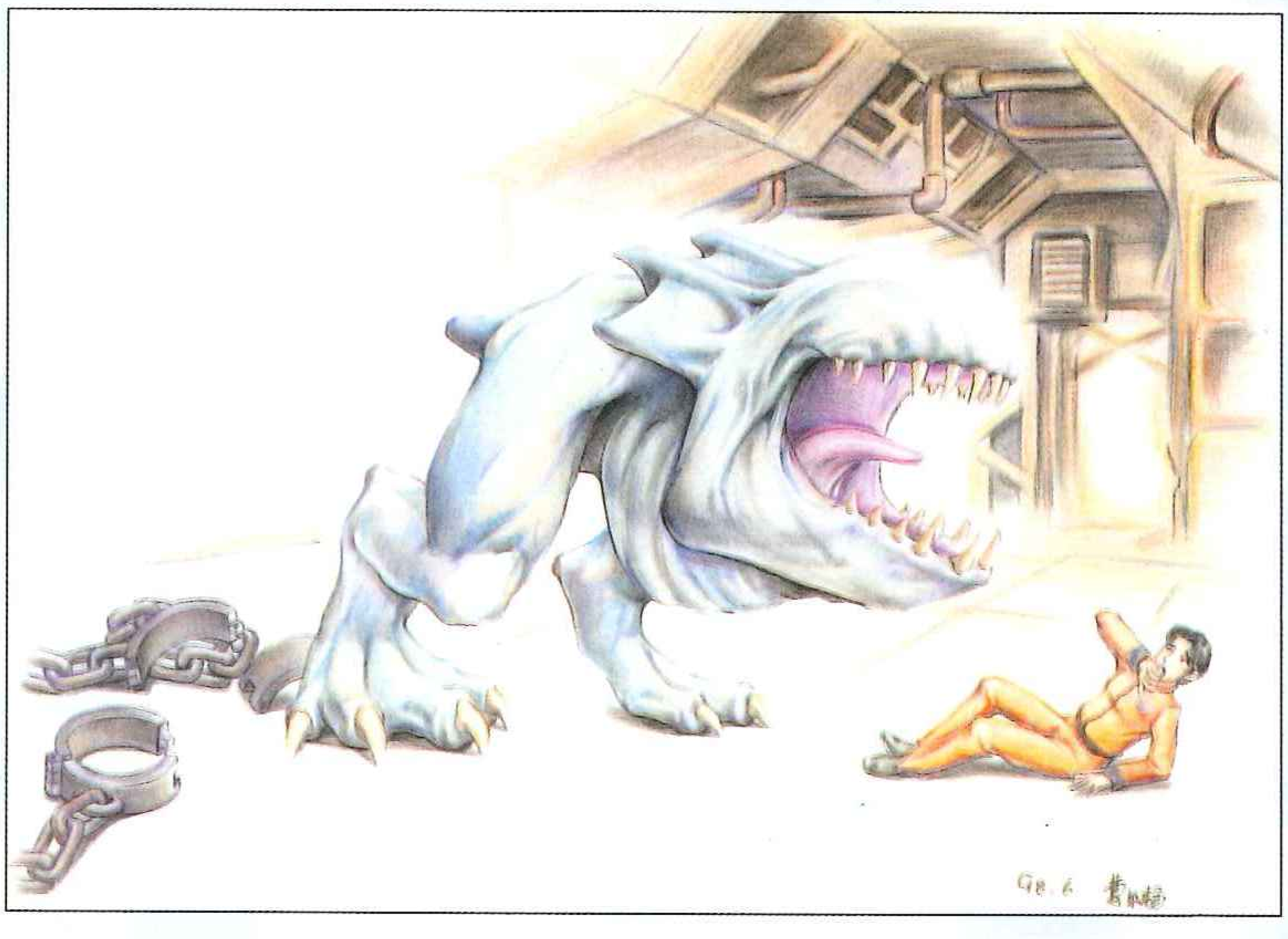
《K'》太原 任飞

你画上的英文令我很诧异哦，如此的K'很有影片“乌鸦”的feeling。



《无题》天津 曹尔杨

没有眼睛的怪物究竟是谁？生化危机还是阿比历险记呢？FF XI中吃陆行鸟的怪兽？





SEGA
真宫寺樱
新花
李
爱丽丝
神崎堇
玛丽亚
VCD
Sakura Wars
樱花大战
25集电视动画片
69元/12CD
总经销:世纪风流文化交流中心
电话:010-63478622
樱花大战官方网站:
WWW.SAKURAWARS.COM.CN
"樱花浪漫大抽奖"--详见樱花大战
樱花浪漫盒
樱花系列豪华典藏版
浪漫心动
199元
天人互动


天人互动
biggamer.com
电话:64895388 传真:64895389
组再掀浪漫狂潮!
桐岛神奈
织 姬（新成员）
雷 尼(新成员)
Sakura Wars
樱花大战2™
简体中文版
Original Game © SEGA 1998 © RED 1998
Reprogrammed Game © SEGA/OVERWORKS, 2001
赠
花组贴心袋
樱花匙扣
帝击年卡
超值惊爆价：
69元/8CD
2001年10月底
震撼上市
方网站
樱花大战 简体中文版 3CD
+
樱花大战2 简体中文版 8CD
+
樱花大战 25集电视动画片(VCD) 12CD
+
樱花大战 10集特别版(OVA版)(VCD) 5CD
+
樱花电子资料集 2CD
=
30CD
+
樱花大战 全彩攻略书
樱花大战2 全彩攻略书
赠
+
太正团扇
樱花光盘袋
花组年历
花组信笺
帝击竹箸
赠
=
心动/行动

妙趣横生 如此有趣的 三國志

在编辑部中，似乎对三国志感兴趣的人很多，不论从前一段时间中午评书的收听情况还是游戏的多种版本的PLAY情况都证明三国志的人气在编辑部中是居高不下的……

很久以前、中国被分成三个国家时的故事

三国志是陈寿所作的史书，记录发生在中国三国时代的历史。大家所喜欢的小说《三国演义》则是罗贯中按照三国志所作的历史小说。我们平时说的三国志其实是《三国演义》，这部小说讲的是主人公刘备征战一生建立蜀国，并为天下统一而奋斗的故事。但做为中国的本土故事，也许我们比起日本玩家更加了解许多，随便找个人就能说出许多三国的典故……



“决战2”是以《三国演义》为基础，并增加许多幻想要素的作品。



被称为一个时代的故事

三国志是指公元184年到公元263年中国汉王朝解体后诸国纷争的时代。与此同时代的日本邪马台国的卑弥呼也非常活跃。

为什么如此有趣呢？——三国志的无穷魅力

1、拥有魅力十足的人物

下面的图是桃园结义，刘备、关羽、张飞三人不求同年同月同日生，但求同年同月同日死的誓言下一同为统一天下而奋斗。而作为刘备的对手登场的曹操与年轻的吴王孙权、天才军师孔明等等具有魅力的角色纷纷登场，是三国志最大的特色。另外如云的猛将和遍布的智将军师个个形像丰满，颇具特色，将三个不同国度的风情尽情展现。



2、权利阴谋相交织的政治剧

打探敌人的动向、收集敌国的情报、扰乱敌国的政局。孔明的“天下三分之计”等超有名的策略、诈降的“埋伏之计”、绝世美女貂禅的“连环计”这一切都是为了将敌国打倒，可以说三国志所描述的是一场血雨腥风的政治斗争。其实是中国社会的一个缩影，尔虞我诈，瞒天过海，破釜沉舟等等不论是计策还是人与人之间的微妙关系都得到充分的体现……



3、军师的智谋、猛将的武勋

三国志中有很多将帅登场，其中有天下无敌的勇者如吕布。他所骑的赤兔马据说一天能走千里（约400KM）这样的马简直可以和现在的汽车相比了，后来归仁义的象征关公所有。而孔明与司马懿、周瑜这样的名军师的对决也是非常有意思的，斗智斗勇的同时令天下人看足一场戏。不由想起今年高考的作文状元那篇《赤兔之死》的文言文作品……



决战II的三国志人物事典

记得“决战2”刚刚推出时，许多朋友对其人设嗤之以鼻，但S·P却觉得很好（汗）……



刘备

战斗方面比不上关羽和张飞、在智谋方面远远的比不了孔明。是三国志中的主人公。在逆境中人们也仍然会支持他，刘备就是以仁德作为最高的武器。在本作中他与三国时代的第一美女貂禅有恋人关系、而演义中可从来没提到过一句（吕布投奔刘备后，两人也许见过面吧？！）作为历史梦幻剧来说还是不要太深究了。

诸葛亮

帮助刘备，为他的势力扩张



出谋划策的军事（君主的首席参谋官，CSO?），虽然真正的主角不是他，但是令人感觉他是三国志中重要的主角一般。在本作中他掌握着最高级的妖术，位居最强武将之列。

关羽

拥有值得骄傲的长髯，智勇兼备的一代名将。勇猛与信义兼备。在本作中能殴打失魂落魄的刘备令其振作（殴打君主？胆子果然不小）可以说是位热血角色。

张飞

拥有百人之力的壮汉，给人以蜀军之暴力男的印象。在演义最初就是个爱惹事的角色。在本作中基本是忠于原作的设定，不过三个可爱的女儿好象和大哥刘备一般年轻，真是很难理解（刘备的儿子就是娶了张飞的女儿做皇后？！）

赵云

被刘备称为全身都是胆，沉着冷静武勇无双的武将。在本作中，对赵云的描写有细微变化，但仍然是位超强的角色。毕竟是所谓汉帝国的大将军啊！





曹操

战争的专家、汉诗的达人。不断招揽人才，以统一天下为目标的三国真正的大英雄。不过为人有些冷酷。在本作中将他的缺点夸大，作为反面人物出现。不过好象决战II中真结局是曹操篇胜利才能看到的（恶人最强？）。

荀彧

支撑曹操霸业的军师，在曹操军中，由他推举的名将非常多，是个知人善任的贤士。在本作中被改为一名女军师，能力依然拔群。暗中喜爱曹操，最后竟然是曹操的皇后？？

夏侯惇

魏军的军事支柱，在本作中也在刘备面前出现。在演义中曾被人用箭射瞎了眼睛，而他拔下带有眼珠的箭将眼珠吞了下去，从而成为万古流传的传说。

司马懿

魏的军师，在曹操·刘备死后与诸葛亮进行了激烈的战斗，并成为了最后的胜利者。在本作中穿着怪衣服登场，总给人最后会叛变的感觉，实力匹敌孔明。





孙权

兄长·孙策死后一直努力的守卫江东的地盘。正直是孙权与曹操刘备相比的特点。阻止了曹操大陆统一之战——赤壁之战而形成了三国顶立的局面。在本作中设定基本与演义中无二。

周瑜

被称为“美周郎”的三国第一美男子（夫人是三国第二美女）吴国的军师兼军事最高指导者。在演义中是个处处被孔明算计最后郁闷而死的悲剧人物。在本作中并没有描述两人的暗斗，由于是吹笛子的高手，所以战斗前一定要吹笛子（比孙丽的作体操强多了？）。

弓腰姬（孙夫人）

是蜀吴同盟的重要一环，嫁给刘备的孙权的妹妹。在本作中以孙丽登场、在《真·三国无双》中以孙尚香登场。才能与武勇不比兄长差，在游戏中也算小有实力。



光荣三国志历代刘备全员集合



大耳垂肩的他在光荣推出的三国志系列中的样子就是左边这些哦！

其他人气三国游戏

以三国为舞台的游戏非常多，而且不仅是SLG类型，ACT类型的作品也是很多的，而在PC方面，以“三国志”人物为蓝本的作品中有许多是“大富翁”类型的。

事实上以三国志为舞台的游戏真是数不胜数，这里所介绍的是四部作品是在各个领域和各个时代有代表性的游戏。前2款是经典的动作类型，而后2款则是SLG的超级经典。其余的游戏也不乏有优秀的作品，但篇幅有限，恕无法在此一一介绍。



真·三国无双 | PS2 动作、KOEI

在巨大的战场上自由驰骋，将敌人打倒的爽快游戏。虽然路线简单，但是在百万军中纵横驰骋是以前任何游戏无法作到的，是最初发挥PS2基本性能的作品。作为S·P超喜欢的动作游戏，这里向大家郑重推荐。





作为敌对势力也可使用

在FREEMODE中只要满足特定条件，就可以自由选择战场，和所谓的正义势力战斗。可以将张飞与曹操联手与刘备作战，体验与正常故事模式大相径庭的场面，不过特定事件在此模式中是看不见的。



吞食天地II 赤壁之战 | PS、SS 动作 CAPCOM

街机版的移植作品，表现刘备建立蜀国的历程，可以选择关羽、张飞、赵云、黄忠、魏延五人作战，在曹军中冲杀，以击倒每个区域BOSS为目的，而且还穿插许多历史事件。此游戏推出近5年仍然人气不减。是编辑部里清版动作游戏的最爱。特别是用街机模拟器在PC上玩耍，更是乐趣多多。想起从前在街机厅中三人共同奋战杀敌的情形，真感动，这款数年前的名作至今仍是人气不败。





三国志VII | PS2 SLG、KOEI

光荣系列集大成之作，此次可以扮演任何一位武将，通过不同的眼光来回顾三国历史。其中充满了RPG游戏探索的乐趣，而系统的更新，画面素质的更新也使玩家非常满意。尽管8代已经推出，但本作仍称得上是三国志系列的最强作。编辑部中的彩火和莱因都是此作的顶级Fans，特别是那个被大家戏称为“大象”的彩火经常整晚陶醉在三国的统一霸业中，而第二天困他个糊里八涂……





霸王的大陆 | PS SLG、NAMCO

最早在FC上发售的三国模拟游戏，后来复刻到PS上，而霸王大陆是中国玩家最早接触的三国游戏，其良好的游戏性至今仍为人们津津乐道。记得《电软》创刊号时就刊载了它的攻略，很受大家欢迎哦。莱因已将FC和PS版一一打穿了，还口口声声说“玩游戏太害人了……”其实他已经是游戏的重度受害者了，虽然不像彩火整日陶醉在三国中，但以欺负风林，发乱声和憧憬高达为美……





三国游戏一览表

三国游戏 SANGUO GAME

机种硬件	游戏名称	厂商
PS2	真·三国无双	光荣
PS2、PS	三国志VII	光荣
PS2	决战II	光荣
PS、SS	皇龙三国演义	XING
PS、MD、FC	三国志II	光荣
PS、SFC、MD、PC-E	三国志III	光荣
PS、SFC、SS、MD	三国志IV	光荣
PS	三国志IV加强版	光荣
PS、SS	三国志V	光荣
PS	三国志V加强版	光荣
PS、DC	三国志VI	光荣
PS、DC、SS	三国志VI加强版	光荣
PS	三国志英雄传	光荣
PS、SS	三国志孔明传	光荣
PS、SS	三国志·回归	光荣
PS	三国无双	光荣
PS、SS	升龙三国演义	IMAGINEER
PS、FC	NAMCO博物馆1（霸王之大陆）	NAMCO
PS、SS	吞食天地II 赤壁之战	CAPCOM
SFC	超级三国志II	光荣
SFC	横山光辉 三国志	天使
SFC	三国志正史~天舞灵魂	狼组
SFC	横山光辉 三国志2	天使
SFC	超级三国志	光荣
SFC	吞食天地~三国志群雄传	CAPCOM
SFC、SS	三国志英杰传	光荣
MD	三国志列传 乱世的英雄们	SEGA
MD	天舞MEGA-CD特别版	狼组
PC-E	英雄三国志	アイレム
PC-E	三国志~君临天下的英杰	ナグザット
PC-E	横山光辉真·三国志~天下是我的~	ナグザット
FC	三国志	光荣
FC	三国志~中原的霸者~	NAMCO
FC	吞食天地	CAPCOM
FC	吞食天地II	CAPCOM

光荣三国志历代曹操全员集合



许多人最喜爱的三国人物，人称奸雄的一代枭雄！

街机风暴

释放心灵深处的不羁与天真

VOL.1

【电软】让你感受街头玩耍的最强感觉

炎炎夏日出去打球逛街又热又怕晒黑，还是室内运动比较好。可是室内运动除了唱歌、看电影、品茶、读书之外还有好去处吗？这时打街机绝对是好主意，而且街机的乐趣可是很多样化的呢！可以两人同乐，又可以满足个人表演欲，还能露一手功夫让女朋友尖叫，像这么好的去处没几个吧，如果是对街机陌生的读者也不要紧，接下来立刻介绍你最新最HOT的游戏，而且还有简易的说明哦！

1 源起

在很久以前，有个美国人觉得每天待在酒吧里除了喝酒之外没有什么好的休闲活动可以打发时间，于是便开始自行制造一种简单的电子游戏，放在酒吧里供人游玩。“两支乒乓球拍浮在空中，一颗按钮控制挥拍的动作，只需要将对手打过来的球打回去如此的简单”。后来这个IDEA被美国的大公司发觉，便开始研发出许多类型的游戏，但是几乎都是发行在个人电脑上。在当时拥有个人电脑的人非常的少，所以销售的成绩也很差，于是就出现了所谓的“街机”。

早期的街机非常的无聊（当然是跟现在相比而言），最早大流行的就是“太空侵略者”。这是一款最最最典型的射击游戏，操作一架战斗机，然后一架一架地将敌机击落，也可以说是后来的经典名作“小蜜蜂”的前身。只是小蜜蜂加入了“敌机有强弱之分”的要素，然后以强敌机的多寡来调整难度，以避免出现像早期游戏关卡一直重复循环，耐玩性大大提升。

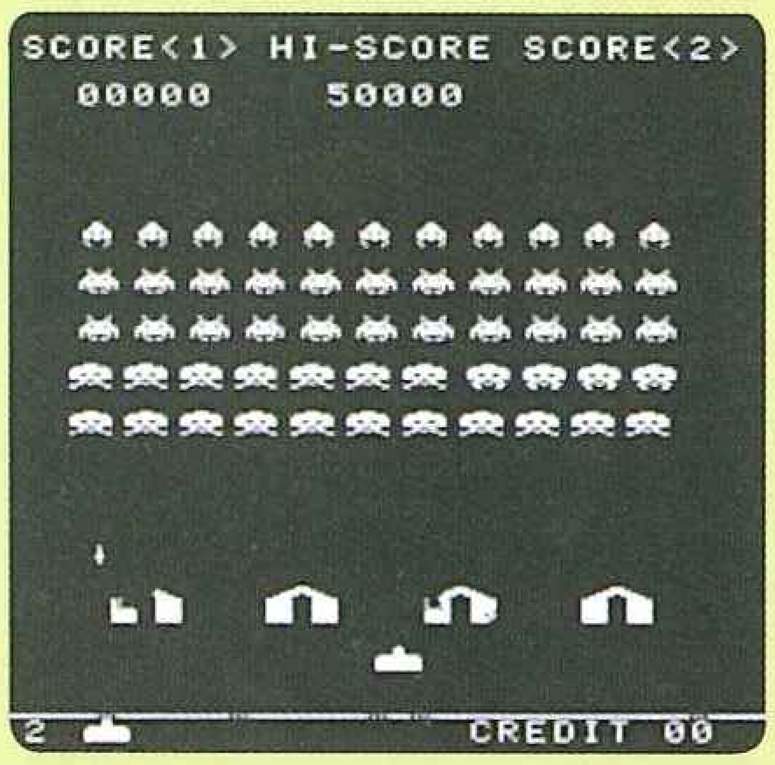


弹子机在早期可是相当受欢迎的街机游戏，至今仍有一群忠实的拥趸。

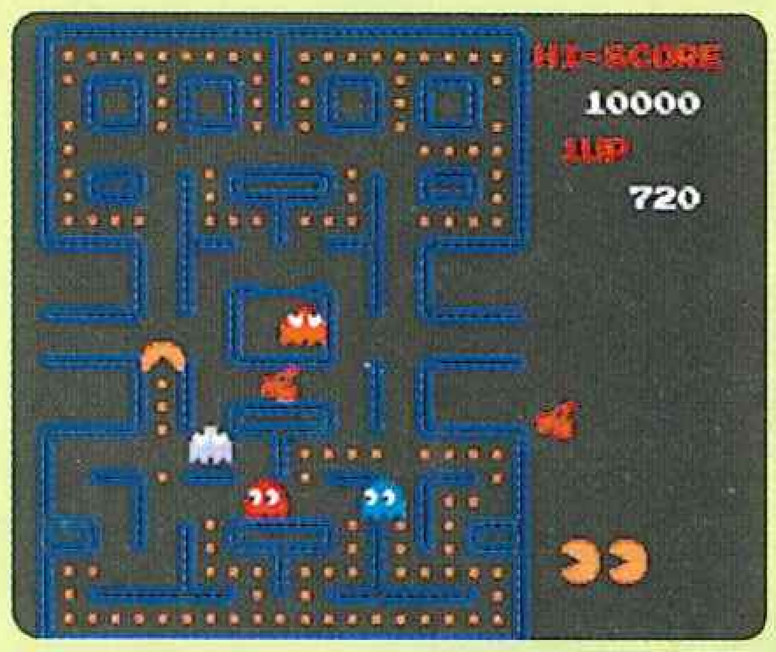


DDR旋风让街机的概念得到进一步的演化。

历史名作



1978年 TAITO 太空侵略者



1980年 NAMCO 吃豆小精灵



1985年 CAPCOM 魔界村



1986年 TECMO 未来战士


1989年 CAPCOM 快打旋风

2 发展

时光飞逝，街机的成长速度也以倍速在计算，短短二、三十年的时间就演变到各种声光效果俱佳的游戏，在世界各地供各位玩家享用。不论是如何梦幻的题材，游戏公司总是能够让它成为一个游戏，创造出一个又一个的电玩高峰，让玩家体验幻想般的娱乐。在电玩迷的眼中，街机一向是电玩界中的时髦象征，使用最新科技、最接近真实、最高价位……最后便开始出现所谓的“体感机”。

体感机指的是以模仿各种形态的运动，或者是幻想的题材，让玩家享受身临其境的特殊机种，也是一般人最能接受的游戏，因为除了浅显易懂之外还更容易溶入剧情之中。所以在这三期杂志中便分各类型以连载的方式向各位读者介绍较新和较流行的各类体感游戏。

以速度来决胜负 竞速篇

KEYWORD : SPEED

一般来说，在街机厅最常看到的游戏就属于它了。不论是什么样的店，多少都会放上一两台赛车游戏让玩家玩。而竞速游戏也已经有多元化的趋势，不再只有赛车类型一支独秀，现在不乏有赛马、划船、脚踏车……等新形态的游戏。

1 Daytona USA2(雷特娜赛车2)

著名的雷特娜赛车相信不少玩家都知道吧，可是2代却是等了很久才出现，不但画面精美度大幅提升，就连操作的难度都提高不少，有时只要一个不小心，车子就会360度大回转个好几圈。

这代同样是提供三种跑道，分别是初级、中级、高级。而排档则是四段，不过建议赛车游戏的新手用自动排挡（AT）就好了，转弯时要减速就踩煞车。跟其他车子擦撞的话，会造成自己车子的损害，这样速度会下降哦，要尽可能避免。

评语 很单纯的赛车GAME，只是要高速感的话，玩这台是很好的选择，其实各家的赛车各有各的优点，但是这台却是最适合新玩家上手的，一方面可以享受漂亮的背景，还可以享受高速度的甩尾，很不错吧。

■基本资料

厂商：SEGA
评价：★★★★★★★★
上手难度：中





2 Crazy Taxi(疯狂出租车)

趣味型的赛车GAME，你扮演一位出租车司机（有四个角色可选），看看在一定时间内能载多少位乘客，不过乐趣就在于我们这位司机为了快速到达目的地，可谓是不择手段，逆向行驶是小意思，还有从公园、机场正中央冲过去的场面。另外一方面，在此游戏里的这个城市可是非常完整的哦，有兴趣的话不妨整个城市跑一圈，别有一番趣味。

操作只有一个方向盘，左边有个排档控制前进和后退，下面的踏板左边是煞车，右边是油门。游戏的方法是先载乘客，路上一个个被圆圈包住的就是了。再来就跟着绿色指标前进，到了指定地点将客人放下就算是完成一次行程，如此的反复行程，就可以增加游戏时间，不然画面上方的时间一到，游戏就宣造结束。

评语 疯狂出租车是很好玩的游戏，除了题材趣味之外，还有很多爆笑的镜头，比如海底也有乘客之类的，还有乘客来不及赶到目的地时还会骂司机呢。

■基本资料

厂商：SEGA
评价：★★★★★★★
上手难度：中

3 Dunhill Bikers(登喜路脚踏车赛)

真正考验玩家体力的游戏恐怕就非此款游戏莫属了，因为你必须“真的”一直踩一直踩才能够过关，不过骑脚踏车不踩就太奇怪了吧。别担心，说是消耗体力，其实还不至于让你精疲力尽。但是在上高坡时会比较难踩，下坡时也可以省点力气，是很真实的设计。至于操作说明上其实也没有什么特别需要说明的，只不过笔者建议在踩的时候不要坐在椅子上会比较好控制，不然在你使尽全力踩的时候，想要调整重心也会变得很不容易。

评语 对平常就有在骑脚踏车的人来说，玩这个游戏就像喝水一样简单，可惜有些朋友平时只顾玩游戏，身体因缺乏锻炼而十分虚弱，玩起来是十分吃力。所以大家在玩游戏的时候也要注意身体健康的保护哦。

■基本资料

厂商：NAMCO

评价：★★★★★★★

上手难度：易



我踩我踩我踩踩踩！



4 Sega Rally2(世嘉拉力2)

什么车种最能够经得起各种路面的考验？那一定要问Rally赛的参加者，因为这里所有的车子对付平地、沙地、雪地、雨天通通没问题。Sega Rally2里面拥有目前世界Rally赛中的各种著名赛车，让你可以充分地感受每架车子之间的优劣差异。这架赛车游戏跟一般的并没有什么不同，但是却多了一根“手煞车”（风林这个自称“解放司机”的东东居然以为手煞是MT(手动档)，真可爱……），就在座位的右边而已，它可以用来甩尾过弯道，这在Rally赛中是非常简单的事，只要方向盘打到底，立刻就会出现一个漂亮的甩尾，练都不需练。

评语 车子特殊的移动蛮吸引人的，毕竟游戏使用的是世界赛中实实在在的车子，光是看到这些赛车就会觉得能够应付这些恶况路面是一件很不简单的事。

■基本资料

厂商：SEGA

评价：★★★★★★★★

上手难度：中上

■历史名作

5 CybeR Cycles

厂商：NAMCO

NAMCO摩托车竞赛名作，在各地的街机厅几乎都看的到它的存在，可以四人连线对战，适合三五好友一同游玩。



6 FINAL FURLONG

厂商：NAMCO

这一款算是比较奇特的一款游戏，玩家不再是开车，而是骑赛马。游戏的风格是满有趣的，玩家真的就像骑在马上一样，要不停的抖动，笔者建议玩家要玩的时候最好有心里准备，因为通常玩完后您的双脚都已经发软了。



7 RACING JAM CHAPTER II

厂商：KONAMI

KONAMI的赛车名作，大画面是这款游戏的特色，而且速度感和真实度都相当的高，仿佛真的在开车一样。



游戏厅小常识 1 禁烟篇

一般来说，游戏厅给人不好的印象就是烟雾弥漫的地方，不管你有没有抽烟，只要一进去游戏厅，出来后一定满身烟味。而现在大多数的游戏场也都有禁烟，所以希望各位烟友们，在玩GAME的时候，也能够发挥一下公德心，要抽烟就到吸烟区去，让不吸二手烟的玩家们有个好的游戏环境。



在密闭式的场所抽烟，不仅会让空气变糟，也会影响到不吸烟的玩家。






魏蜀吴董卓南蛮！编织三国志的英雄，陆续现身！





真·三国无双2

厂商：光荣

类型：战术动作

发售日：2001.9.20

PS2

http://www.gamecity.ne.jp/

真三国无双2



最强的豪杰·最狂的战士·最勇的将帅

据最新的报道，“真·三国无双2”已经有20名武将登场。在前作，除了魏蜀吴3大势力外，还能选择黄巾族头领“张角”和北原霸者“袁绍”等等的第3势力。一共有28名角色可以选择，相信在本作中应该会有逾30名角色登场，会不会有什么超强的隐藏人物呢(譬如说岳飞)？





魏的张郃是在此作新登场的角色。从装在手上的钩爪来看，好像擅长体术。



手拿大刀砍杀敌人的是独眼斗将夏侯惇。跟同样身在魏营的夏侯渊是堂兄弟。

孟获

南蛮民族的领袖。拥有巨大的身躯和野兽般的风貌。为了自我民族的利益，引发多起战事，四处掠夺。对诸葛亮抱持“威胁自治”的敌对意识，一心想要杀之而后快。性格单纯、凶暴。在战斗中，利用攻击用的巨大护手和强大蛮力，打击敌人。

祝融

孟获大王的老婆。自称是传说中的火神“祝融”的后裔。个性偏激，行事作风很鲁莽。受到兵士和人民带着恐惧与思慕的崇敬。祝融威风凛凛的态度和孟获压倒性的暴力存在感，已经变成南蛮军的象征。在战斗中，以刀身像回旋镖的剑，击垮敌人。



机战 α

文/Danger Boy
责编/雪佛来

DC 厂商:Banpresto 类型:SLG
发售日:2001 年 8 月 30 日

系统介绍

此作与以前 ps 版的系统大致相同，并没有多大的改动。在 DC 版中加入了“机战 N64”的合体攻击和“外传”中的一些新指令与精神，还改动了一些特殊能力，为此就上述几点来详细说明一下。

●合体攻击：当我方单位攻击敌人时，如果我方机体是同一系的，并且所使用的武器也属同一类型就可发动合体攻击，比如科特罗驾驶的沙扎比与阿姆罗的 ν 高达，这两个机体的最强武器均为浮游炮，为此在攻击时他们可使用合体攻击，但合体攻击时有一定的硬性要求－－必须是同一敌人的周围 8 格范围内才能成立，届时机体会多出一项武器，上面会标明武器所需要的气力与 EN 要求，满足条件就可使出合体攻击，在合体攻击时所得的经验值由发动攻击的单位获得。

●精神：此作的精神是围绕“外传”来走的，“魂”不再是提升 3 倍攻击力而是 2.5 倍，舍身为 3 倍、去掉了“大激励”、“集中”所需的精神点数变为 15、“信赖”不在是回复指定单位的 30%HP 改为回复 2000 点 HP、“激励”不是以前的对指定单位提升 10 点气力，而是提升使用者邻接 4 机体的气力。

特殊能力：PS 版的“底力”要在能力持有者机体 HP1/8 时发动，此作改为 1/4 是发动，且命中、回避提升 30%，而不是 PS 版的 10%。

有可能还有一些其它的改动，我们就把它留在下期的研究室把……

攻略

本作的攻略与 PS 的大致相同，只在一些细节处做了点补充，在这就把主要的流程与特殊情节提一下(真实系)。

序章：略

第一话バニシング·トル－パ－
胜利条件:敌全灭
败北条件:主人公被击破
要点:等援军来了全灭敌人，很简单的一关，主要是为了让玩家熟悉系统。
熟练度提升条件:操作确认しない

第二话 黑いガンダム
胜利条件:无人机体接触、敌全灭
败北条件:主人公、クワトロ被击破
要点:无
熟练度提升条件:2 回合内接触无人驾驶机
(过关后选择ブリフィングル－ム)

第三话 ホワイトベ－ス救出
胜利条件:敌全灭
败北条件:初期 2 机体被击破
要点:部队合流后全灭敌人
熟练度提升条件:出击せず样子を见る

第四话 死神と呼ばれた G
胜利条件:敌全灭
败北条件:母舰被击破,我方全灭
要点:敌母舰 70%一下会撤退，要注意保护死神高达
熟练度提升条件:用カミ－ユ说得エマ

第五话 ジオンの亡灵
胜利条件:7 回合防守母舰
败北条件:母舰被击破,我方全灭
要点:注意黑色三连星
熟练度提升条件:7 回合内敌母舰击破

第六话 对绝、极东基地
胜利条件:敌全灭
败北条件:母舰被击破,我方全灭
要点:两队合流后将敌人各个击破
熟练度提升条件:无

第七话 レッツ!コンバイン
胜利条件:敌全灭
败北条件:小队单位被击破
要点:等待援军后将敌人全灭
熟练度提升条件:无

第八话 出击!その名はジャイアントロボ
胜利条件:敌全灭
败北条件:初期机体被击破
要点:无
熟练度提升条件:甲儿达と一起に行く

第九话 未知なる灾い
胜利条件:敌全灭
败北条件:母舰被击破,我方全灭
要点：等待援军后将敌人全灭，要注意中途敌人有援军
熟练度提升条件:无
(过关后分支路线 A:ジャブロ－へ行くか、B:南アタリア岛へ行くか)

路线 A

第十话アムロ再び
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方单位被击破
要点:过关后熟练度 6 以上,G－3 高达入手
熟练度提升条件:无

第十一话 白いモビルス　ツ
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方单位被击破
要点:敌人很强,等援军到达后再开战
熟练度提升条件:リカ－ル击破

第十二话 战いは谁のために
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方单位被击破
要点:第三回合敌人有援军
熟练度提升条件:无

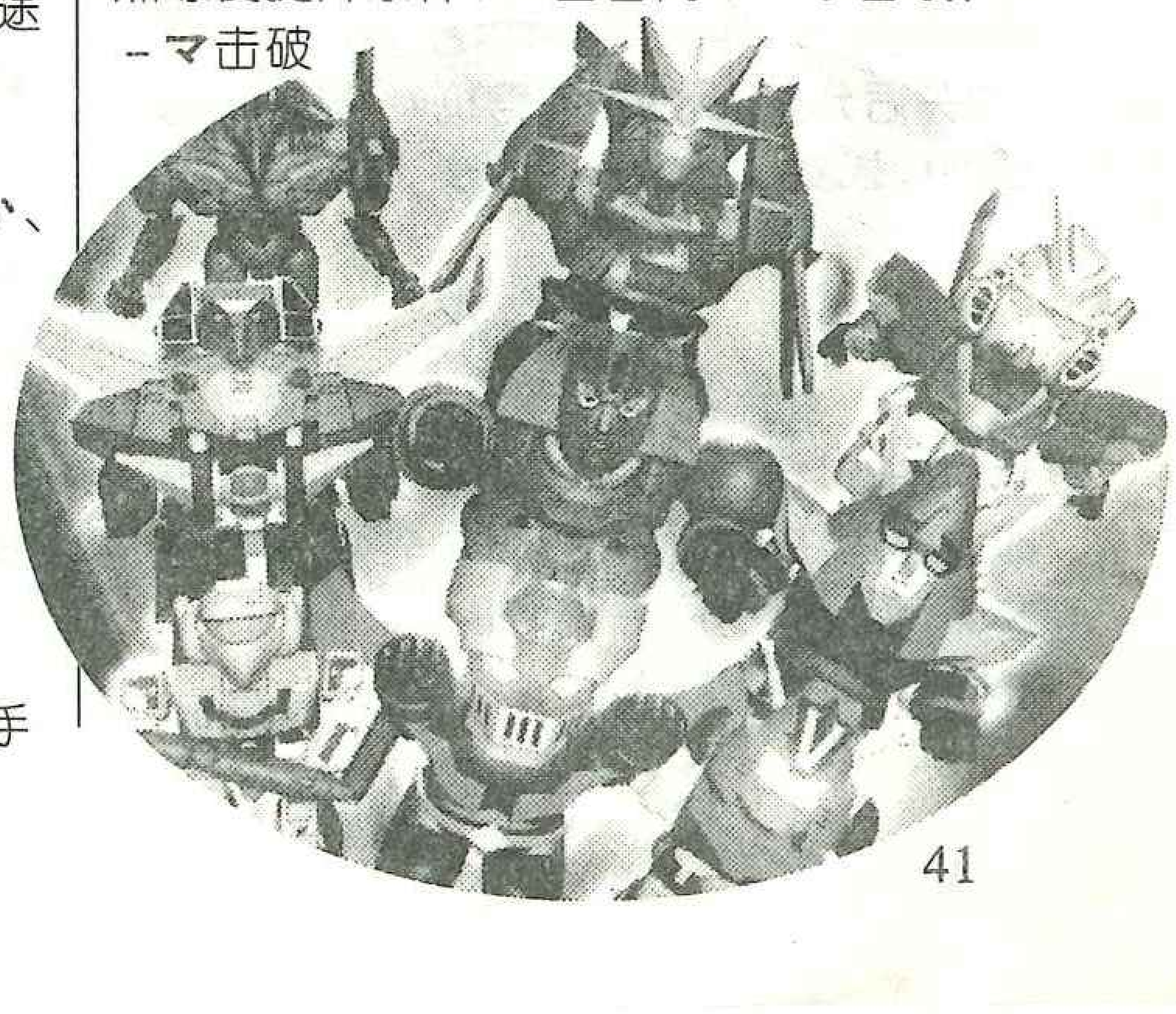
第十三话 翼を持ったガンダム
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭,母舰被击破
要点:要当心 W 高达
熟练度提升条件:ヴィレッダ击破
(对话选择:肯定する)

路线 B

第十话 目觉めよ、勇者
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:无
熟练度提升条件:こっそり出击

第十一话 ガンダム强夺
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:当心强敌“青色巨星”
熟练度提升条件：将高达 2 号机 HP 打到 50%以下

第十二话 野望の男
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭,母舰被击破
要点：将敌人击退后在水中有很强的 BOSS 出现
熟练度提升条件：4 回合内ガ－ト击破，シ－マ击破



第十三话 少女が见た流星
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:与A路线的此话大致相同
熟练度提升条件:无
(对话选择:肯定する)

第十四话 父との约束
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭,敌机基地侵入
要点:第六回合地方出现援军
熟练度提升条件:5回合内敌全灭

第十五话 使徒、袭来
胜利条件:第三使徒击破
败北条件:EVA被击破,我方全灭,母舰被击破
要点:运用用“脱力”
熟练度提升条件:命令があり次第、出击する

第十六话 咆哮、EVA初号机
胜利条件:第三使徒击破
败北条件:EVA被击破,我方全灭
要点:让第三使徒将EVA击破
熟练度提升条件:无

第十七话 GRGR2
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:击破ゴ-ゴン大公后再将GR2击破
熟练度提升条件:击破ゴ-ゴン大公

第十八话 ぜ タの鼓动
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:注意别让Z高达孤军深入
熟练度提升条件:ファを出击させない,トロワ击破

第十九话 第二次直上会战
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方单位被击破
要点:EVA攻击敌人士兵,W高达攻击敌人BOSS
熟练度提升条件:依赖しない

第二十话 决战、第2新东京市
胜利条件:4回合内敌全灭
败北条件:EVA被攻击,母舰被击破
要点:无
熟练度提升条件:3回合内敌全灭
(过关后分支A:EVA二号机C合流、B:极东基地に残る、C:リガ,ミリテイアと接触)

路线A

第二十一话 圣战士たち
胜利条件:敌全灭
败北条件:母舰被击破,我方全灭
要点:用ショウ说得トッド
熟练度提升条件:无

第二十二话 エレの灵力
胜利条件:8回合内我方全体地图北侧脱出
败北条件:条件未达成,我方全灭
要点:让ショウ与トッド交战
熟练度提升条件:4回合或5回合内达成条件

第二十三话 ナの国の女王
胜利条件:母舰防御或南端到达
败北条件:母舰被击破,ショウ被击破
要点:运用合体攻击可轻松过关
熟练度提升条件:グラン·ガランを逃がす,ショット击破

第二十四话 オ-ラロ-ド
胜利条件:敌全灭
败北条件:母舰被击破,ショウ被击破,我方全灭
要点:第三回合敌人有援军
熟练度提升条件:2回合内パ-ン击破

第二十五话 东京上空
胜利条件:敌全灭
败北条件:母舰被击破,我方全灭
要点:用ショウ说得ガラリア
熟练度提升条件:无

第二十六话 红いエヴァンゲリオン
(A、B路线共通)
胜利条件:使徒击破
败北条件:EVA2号机被击破,母舰被击破,我方全灭
要点:敌战舰HP80%以下时撤退
熟练度提升条件:先にEVA输送舰队と合流する,EVA2号机3回合内使徒击破

路线B

第二十一话
兽を超え、人を超え、いでよ神の战士
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方单位被击破
要点:尽量使“断空我”的气力提升能使用“断空光牙剑”
熟练度提升条件:ヴィレトッタ击破,シャピモ击破,甲府市に向かう

第二十二话 战いの海へ
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:不能与スカ-ル-ク交战
熟练度提升条件:无

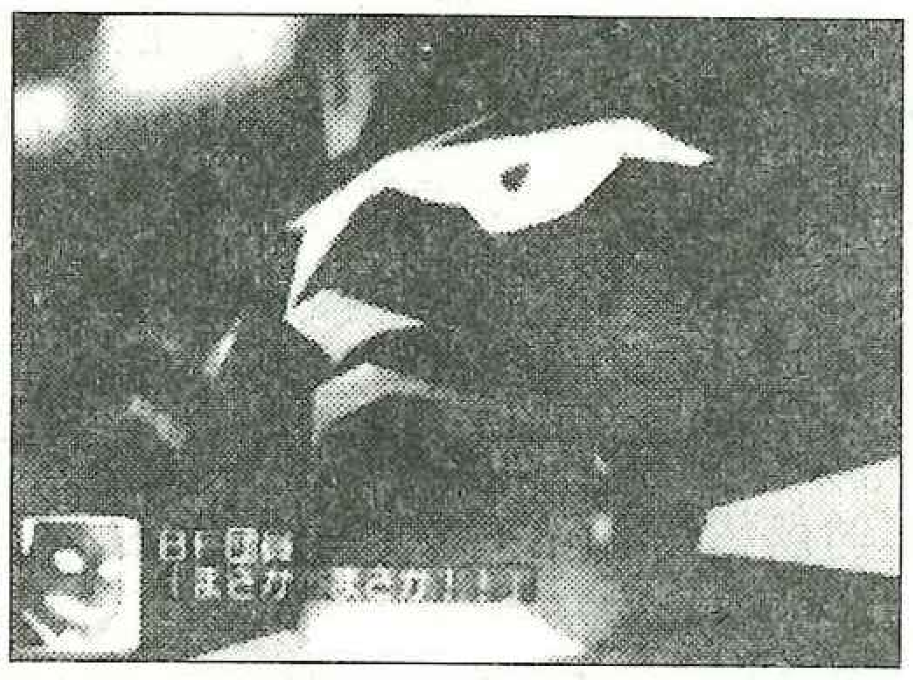
第二十三话 マジンガ-Z对暗黑大将军
胜利条件:敌全灭
败北条件:甲儿、铁也被击破
要点:利用地形合理分配精神点数,敌人的2个BOSS在HP30%以下时会撤退
熟练度提升条件:敌BOSS击倒

第二十四话 ボルテス起死回生
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:无
熟练度提升条件:ボルト·クル-ザ-

第二十五话 シャ-キン恶魔の战い
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭,母舰被击破
要点:3回合后五飞做为敌方援军出现,用ショウ说得ガラリア
熟练度提升条件:无

路线C

第二十一话 ホンコン·シティ
胜利条件:8回合母舰守卫或敌全灭
败北条件:我方全灭,母舰被击破
要点:用カミ-ユ说得フォウ
熟练度提升条件:发进用カタパルト附近を搜す



第二十二话 ガンダム·星の海へ
胜利条件:3回合我方单位生存或敌全灭
败北条件:我方单位被击破
要点:シ-マ的HP50%以下时撤退且敌全军撤退
熟练度提升条件:训练に出る,シ-マ击破

第二十三话 始动ダブルゼ タ
胜利条件:敌全灭
败北条件:ZZ或Z高达被击破母舰被击破
要点:无
熟练度提升条件:飞艇3回合内母舰归还

第二十四话 ソロモンの恶梦
胜利条件:敌全灭
败北条件:コウ被击破,我方全灭,母舰被击破
要点:用GP-01将GP-02击破
熟练度提升条件:GP-02击破

第二十五话 クロスボ-ン·バ-ンガ-ド
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方单位被击破,我方全灭,母舰被击破
要点:灵活使用F91
熟练度提升条件:让F91攻击ドレル

第二十六话 海からのマレビト
胜利条件:使徒击破,敌全灭
败北条件:我方全灭,母舰被击破
要点:无
熟练度提升条件:3回合内用EVA2号机将使徒击破

第二十七话 マシン展开
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:用リムル说得フラグ,敌战舰 50% 以下时会撤退
熟练度提升条件:敌战舰击破

第二十八话 EOTの岛
胜利条件:使徒击破
败北条件:使徒登陆,我方单位被击破
要点:用“脱力”使使徒不能防御
熟练度提升条件:用 EVA 零号机将使徒击破,用母舰将使徒击破

第二十九话 黑い超斗士
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:先让主人公与恋人交战再与イルム交战,然后再让主人公与恋人交战 2 回,最后将恋人的 HP 塔到 80% 以下时用主人公说得恋人。不能击破敌人任一机体
熟练度提升条件:
(过关后分支:选择“力押しによる作战”)

第三十话 精灵凭依
胜利条件:使徒甲乙同一回合内击破,敌全灭
败北条件:条件未完成
要点:击倒使徒后敌援军在左侧出现
熟练度提升条件:三回合内使徒击破
(过关后分支 A:EVA で弹丸を受け止める、B:打ち落とす)

路线 A

第三十一话 奇迹の价值は
胜利条件:マクロス防卫,敌全灭
败北条件:マクロス防卫线被突破,我方全灭
要点:无
熟练度提升条件:无

第三十二话 スペ　ス・フォ　ルド
胜利条件:マクロス防卫,敌全灭
败北条件:マクロス防卫线被突破,我方全灭
要点:敌人在各个方向都有援军
熟练度提升条件:マクロスを护卫する

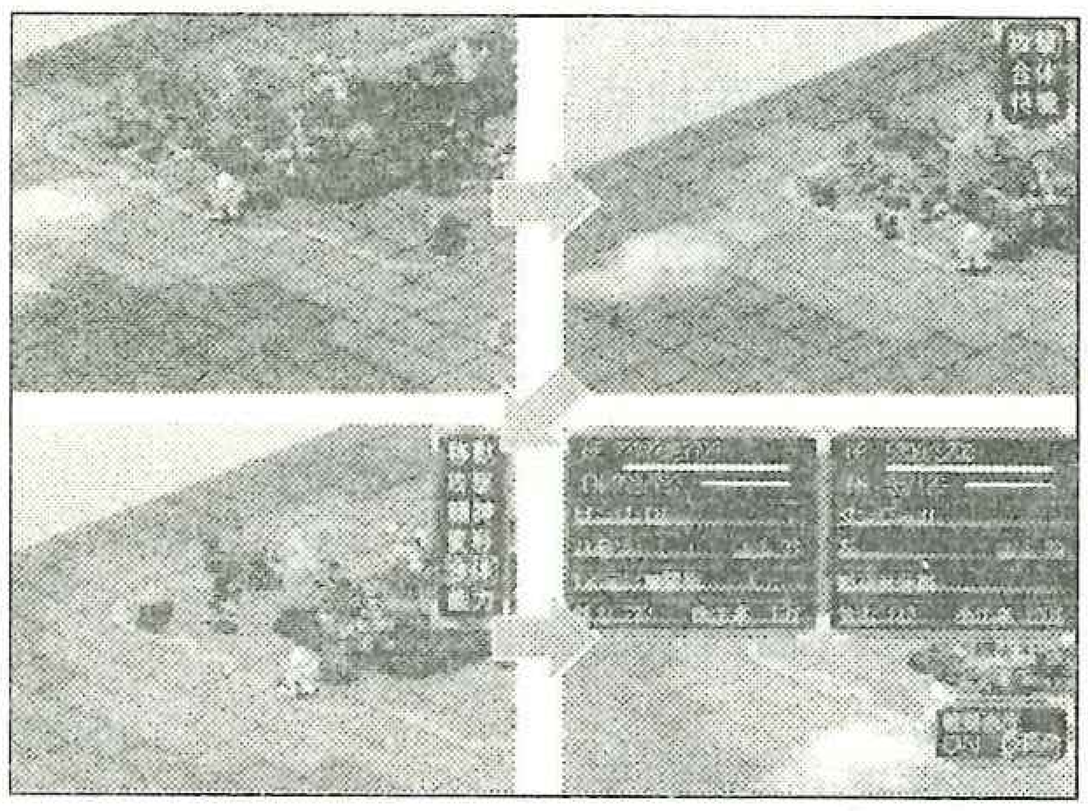
第三十三话 ア－ムド・アタック
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭,母舰被击破
要点:敌人均为战舰,部队要以超级系为主。ブリタイ舰受一定伤害后会回复 HP
熟练度提升条件:5 分后にトランスフォ　メ　ション

第三十四话 天敌との遭遇
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭,母舰被击破
要点:无
熟练度提升条件:应战しない

第三十五话 イングラムの真意
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方单位被击破
要点:让リュウセイ与レビ交战
熟练度提升条件:イングラム击破

第三十六话 ミス・マクロス
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:无
熟练度提升条件:呼び出しを无视する,5 回合敌全灭

第三十七话 木星からの逃亡者
胜利条件:敌全灭
败北条件:ヴァルシオ　ネ R 被击破,我方全灭
要点:让リュウセイ与レビ交战 2 回
熟练度提升条件:ヴァルシオ　ネ R を助けるを,4 回合敌全灭



第三十八话 人类を导くもの
胜利条件:敌全灭
败北条件:条件未达成,我方全灭
要点:无
熟练度提升条件:无

第三十九话 ファ　スト・コンタクト
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭,母舰被击破
要点:无
熟练度提升条件:カムジン击破

路线 B

第三十一话 ブ－ビ－・トラップ
与路线 A 的第三十二话大致相同

第三十二话 カウント・ダウン
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭,マクロス被击破
要点:无
熟练度提升条件:マクロスを护卫する

第三十三话 トランス・フォ－メ－ション
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭,母舰被击破
要点:不能击破“五飞”
熟练度提升条件:ゼントラ　ディ战舰击破

第三十四话 隐された杀意
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方单位被击破
要点:让リュウセイ与レビ交战,过关后“リュウセイを励ます”选择
熟练度提升条件:イングラム击破

第三十五话 サタン・ファイト
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方单位被击破
要点:敌人的运动性很高
熟练度提升条件:マクロスに进入した敌を追う,3 回合敌初期配置全灭

第三十六话 リン・ミンメイ
胜利条件:3 回合内辉指定地点到达
败北条件:条件未达成
要点:第 5 回合敌人有援军
熟练度提升条件:无

第三十七话 ジュピトリアン
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:让ウッソ与カテジナ交战
熟练度提升条件:“カテジナを击たない”选择

第三十八话 帝国の女王
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:让リュウセイ与レビ
熟练度提升条件:リュウセイで 2 回攻击レビ,用カトル、デュオ分别说得トロワ与ヒイロ

第三十九话 终末への前奏曲
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方单位被击破
要点:等待援军到达后再全灭敌人
熟练度提升条件:无

第四十话 ビッグ・エスケ　プ
胜利条件:我方敌舰内脱出
败北条件:我方单位被击破
要点:第 2 回合敌人在出口处有援军
熟练度提升条件:用マックス将ミリア击破

第四十一话 バイバイ・マルス
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭,敌基地侵入
要点:第 2 回合与第 6 回合敌人有援军
熟练度提升条件:未沙を基地に行かせない
(过关后分支路线 A リンホ　ス Jr、B ゴラオン、C グラン・ガラン)

A 路线

第四十二话 アクシズからの使者
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭,母舰被击破
要点:用カツ说得サラ
熟练度提升条件:シロッコ击破

第四十三话 **プルとアクシズ**
胜利条件:突入部队**アクシズ**到达
败北条件:我方全灭,母舰被击破
要点:用**ジュド** 说得**プル**
熟练度提升条件:敌全灭

第四十四话 **リィナの**血
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点: 我方机体进入市区后敌人援军出现,**ハマ ン**超强但最好击破她
熟练度提升条件: 用**バ-ニイ**说得**クリス**,我方 17 回合内脱出基地

第四十五话 漆黑の天使来**たりて**
胜利条件:我方脱出
败北条件:我方全灭,母舰被击破
要点:别碰**イングラム**的新机体
熟练度提升条件:6 回合母舰退出

B 路线

第四十二话 父よ地球は近い
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭,母舰被击破
要点: **ハイネル**击破后画面上的敌人全撤退,然后新敌人出现
熟练度提升条件: **ジャンギャル**击破,**ハイネル**击破

第四十三话 静止**した**暗の中で
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭,母舰被击破
要点:用**ショウ**说得**トッド**,将"断空光牙剑"改满
熟练度提升条件:**マトリエル**击破**ショウ**说得**トッド**

第四十四话 赤い发の女
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭,母舰被击破
要点:第三回合敌援军出现
熟练度提升条件:**テイタ ンズに**基地**を**明渡**す**

第四十五话 神か、魔か…
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:"使徒**バルディエルと**战**う**"选择可获得 EVA 三号机
熟练度提升条件:无



C 路线

第四十二话 **ジュピタ-・ゴ スト**
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭,母舰被击破
要点:第五回合**クロノクル**撤退
熟练度提升条件:**クロノクル**击破

第四十三话 宇宙にDく妖花
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭,母舰被击破
要点:第三回合敌人援军出现
熟练度提升条件:**シ-ブック**达**に**先行**させる**

第四十四话 **ゼロと**呼**ばれたガンダム**
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方单位被击破
要点:不能击破**カトル**
熟练度提升条件:用主人公说得**カトル**

第四十五话 强袭、阻止临界点
胜利条件:指定地点到达
败北条件:条件未达成
要点:让**コウ**与**ガト-**交战
熟练度提升条件:**ガト-**击破

第四十六话 第三**の**力
胜利条件:敌全灭
败北条件:恋人被击破,我方全灭
要点:无
熟练度提升条件:无

第四十七话 男**の**战い
胜利条件:使徒击破
败北条件:使徒基地侵入
要点:让使徒将 EVA1 号机击破
熟练度提升条件:无

第四十八话 谁**がために**钟**は**踊**る**
胜利条件:我方机体护卫
败北条件:条件未达成
要点:多用地图兵器
熟练度提升条件:敌全灭

第四十九话 进路**に**光明、退路**に**绝望
胜利条件:我方战场脱出
败北条件:母舰被击破
要点:不能恋战
熟练度提升条件:无

第五十话
ヴァリアブル・フォ-メ-ション
胜利条件:敌全灭
败北条件:母舰被击破
要点:敌人在第 2 和第 3 回合有援军
熟练度提升条件: **ドレイク**击破,**イングラム**击破
(过关后分支路线 A **ラ ・カイラム**、B **ゴラオン**、C **グラン・ガラン**)

A 路线

第五十一话 **ダカ ルの**日
胜利条件:**クワトロ**议会堂到达
败北条件:条件未达成,我方全灭
要点:让**カミ ユ**说得**フォウ**,然后将她击破
熟练度提升条件:**シャアとして**应

第五十二话 **バイブレ-ション**
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:用**プル**、**ジュド-**说得**プルツ-**,用**クワトロ**说得**クエス**
熟练度提升条件:无

第五十三话 **ソロモン**攻略战
胜利条件:指定回合内母舰**ソロモン**到达
败北条件:条件未达成,母舰被击破
要点:**グワジン**被击破后敌援军出现
熟练度提升条件: "**マクロスで**强攻" 选择,**リックドム**方部队 3 回合内全灭,**マクロス** 12 回合内**ソロモン**到达

第五十四话 女たちの战场
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点: 用**カツ**说得**サラ**,让**リュウセイ**与**レビ**战斗
熟练度提升条件:**レビ**击破,"**ジュピトリアン**…"选择

第五十五话 驱**け**拔**ける**岚
胜利条件:指定回合内我方单位指定地点到达
败北条件:条件未达成,我方全灭
要点:用**コウ**说得**ガト-**
熟练度提升条件:无

B 路线

第五十一话 **あしゅら**男爵散**る**
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:敌人每回合有援军出现
熟练度提升条件:4 回合内**あしゅら**男爵击破

第五十二话 魔神皇帝
胜利条件:敌全灭
败北条件:甲儿被击破
要点:第 3 回合敌人援军出现
熟练度提升条件:何**とか**时间**をかせぐ**

第五十三话 地球**を**赌**けた**一骑打**ち**
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方单位被击破
要点:除了健一外其他人不得与**ハイネル**交战
熟练度提升条件:**ハイネル**达**を**见逃**す**

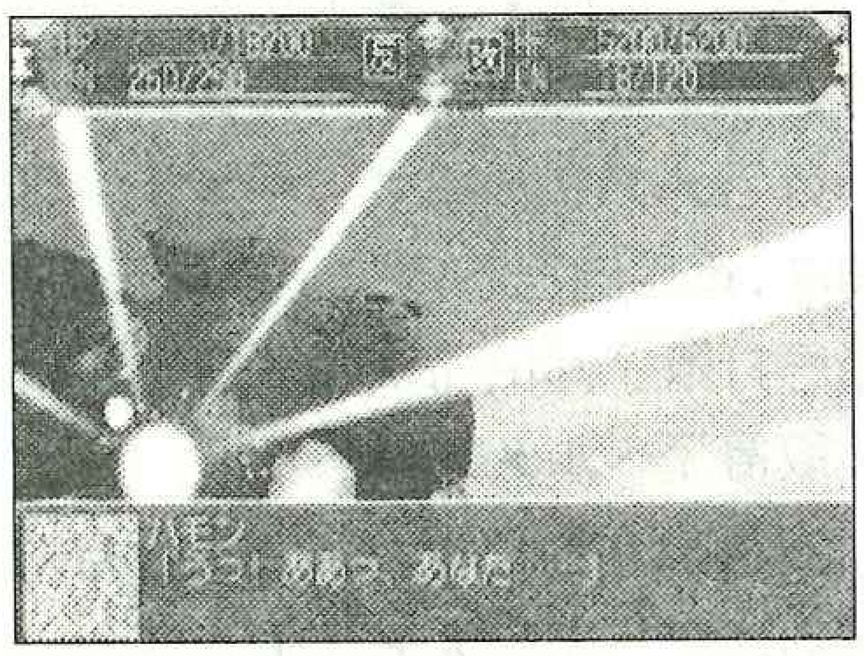
第五十四话 思い出**を**未来**へ**
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:无
熟练度提升条件:无

第五十五话 父の胸で泣け!
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:**ガンバスタ**-有新武器出现,让健一与**ハイネル**交战
熟练度提升条件:无

C路线

第五十一话 **ガラス**の王国
胜利条件:体全灭
败北条件:我方全灭
要点:让**ヒイロ**与**ミリアルド**交战,第5回合时敌人援军出现
熟练度提升条件:敌人援军出现时**ミリアルド**生存

第五十二话 王国崩坏
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:熟练度52以上**サイバスタ**-新武器"乱舞の太刀"出现
熟练度提升条件:



第五十三话 **クロスファイト**
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:无
熟练度提升条件:无人机体击破,**ビショット**击破

第五十四话 异邦人たちの归还
胜利条件:指定地点到达
败北条件:条件未达成,我方全灭
要点:用**ショウ**说得**トッド**,不能将敌人全灭
熟练度提升条件:**ドレイク**の申し入れを受ける

第五十五话 女王**リリ**-**ナ**
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:无
熟练度提升条件:无

第五十六话 **ジオン**の幻像
胜利条件:4回合敌卫星到达,敌全灭
败北条件:条件未达成,我方全灭
要点:用**ジュド**　说得**プルツ**
熟练度提升条件:停战を受け入れる

第五十七话 天使の轮の上で
胜利条件:特定单位指定地点到达,敌全灭
败北条件:条件未达成,特定单位被击破,我方全灭
要点:突入单位机体运动性大幅强化,用**カツ**说得**サラ**
熟练度提升条件:作战を引き受ける,**シロッコ**击破,**ヒイロ**或**ウッソ**到达**エンジェルハイロウ**中心
(过关后分支路线A**エンジェルハイロウ**、B**アクシズ**)

A路线

第五十八话 胜者と败者に祝福を
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:让**ヒイロ**击破**ミリアルド**
熟练度提升条件:无

第五十九话 せめて、人间らしく
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:无
熟练度提升条件:**ユ**-**ゼス**击破

第六十话 最后の**シ**者
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方单位未被击破
要点:无
熟练度提升条件:让主人公击破**カヲル**

B路线

第五十八话 神の国への诱惑
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方单位被击破
要点:第二回合敌人援军出现
熟练度提升条件:**リュウセイ**与**ヴィレッタ**战斗,主人公与**ヴィレッタ**战斗,忍与**シャピロ**战斗,**マサキ**与**ヴィレッタ**战斗

第五十九话 **クロス・タ**-**ゲット**
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:无
熟练度提升条件:**ユ**-**ゼス**击破,忍达を止める

第六十话 战士、再び
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:等待第3回合我方出现援军,下回合敌方援军出现
熟练度提升条件:用**クワトロ**说得**ハマ**-**ン**,**ジュド**-与**ハマ**-**ン**交战

第六十一话 运命の矢
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭,母舰被击破
要点:敌全灭
熟练度提升条件:**ロンド**=**ベル**队を先行させる,9~11回合内敌全灭

第六十二话
爱,おぼえてりまか
(前半)
胜利条件:防卫线守护
败北条件:敌防卫线突破,我方全灭
要点:第2回合敌人援军在两边出现
熟练度提升条件:无
(后半)
胜利条件:敌旗舰击破
败北条件:我方全灭,母舰被击破
要点:无
熟练度提升条件:越早击破敌旗舰熟练度越高

第六十三话 终わりの始まり
无

第六十四话 Air
(前半)
胜利条件:敌全灭
败北条件:**アスカ**被击破
要点:当心EN
熟练度提升条件:无
(后半)
胜利条件:敌全灭
败北条件:**アスカ**被击破
要点:无
熟练度提升条件:无

第六十五话 **ギア・オブ・デスティニ**
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:无
熟练度提升条件:无

第六十六话 绝望の宴は今から始まる
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:**カミ**-**ユ**击破**シロッコ**以后使用不能
熟练度提升条件:无

第六十七话
この星の明日のために
(前半)
胜利条件:敌战线突破,敌全灭
败北条件:我方全灭,**エクセリオン**被击破
要点:用地图武器
熟练度提升条件:无
(中盘)
胜利条件:**エクセリオン**制定地点到达
败北条件:**エクセリオン**被击破,我方全灭
要点:用地图武器打开缺口后迅速过关
熟练度提升条件:无
(后半)
胜利条件:敌全灭
败北条件:我方全灭
要点:**ラオテギヤ**的最终机体被攻击后会4次HP回复,几道后真正的BOSS出现,让**リュウセイ**说得**イングラム**,**ユ**-**ゼス**也会回复4次HP
熟练度提升条件:无　　(全文完)



黄金の太陽

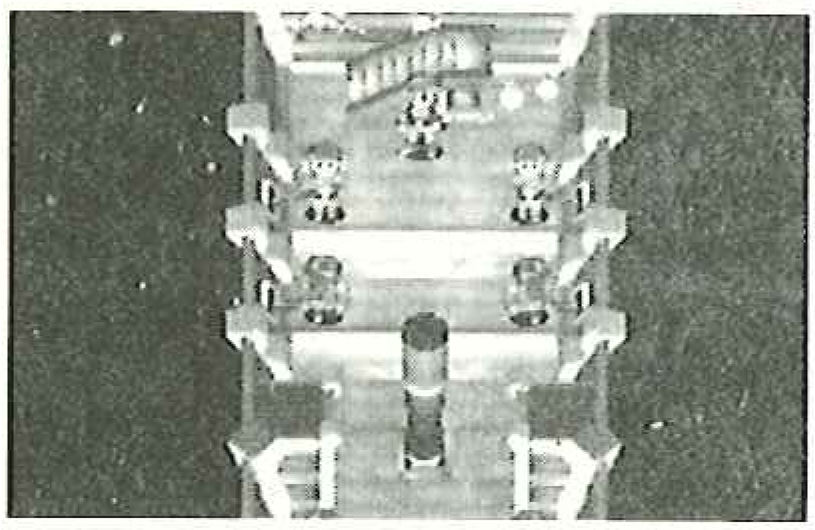
GBA	厂商:任天堂	类型:RPG
	发售日:2001年8月1日	

责编/Danger Boy

梦幻攻略终于完成，希望大家对这款游戏仔细品尝，有什么问题或发现我们下期的研究室见

剧情:出了村子的罗宾一行在路上遇见了一个精灵，它加入后罗宾的能力得到了很大的提升，它还告诉罗宾，共有4种属性的21个精灵分散在世界各地。罗宾一行人来到**クープアップ**村，在那**イワン**的加入使得小队的战力得到加强，并帮助村子抓住了3个小偷。

流程:到**クープアップ**村后在村长家**イワン**加入，之后去宿屋2楼，在那见到有两个可疑人物，抓到他们后用**イワン**的**リード**特技调查他们，然后从宿屋旁的梯子上到屋顶，在阁楼内用**ムーブ**推开箱子，进



入密室后看见有个人被绑在墙角，最后与宿屋的小偷战斗后罗宾等人就离开了村子。

剧情:为了打听封印之石的消息，罗宾一行往**ビリビノ**の町而去，**イワン**不知为什么先行而去。罗宾他们来到**ゴマ山みゃくのどうくつ**，在那罗宾又与**イワン**相遇，他们一起向**ビリビノ**の町而去。

流程:用**ムーブ**特技推树桩来前进，在一处有个树桩被藤蔓缠住，**イワン**来了后用他的**スピン**特技去除藤蔓便可推动树桩。进入洞中后有不少地方要用特技才能通过，有一处要将上层的树桩推到水池中才能通过，并能在此找到一个精灵。离开洞库后向右，罗宾他们终于来到了**ビリビノ**の町。

剧情:罗宾一行来到了**ビリビノ**の町，在那他们听说村子受到了神木的诅咒，为了进一步调查，他们向上来到**マッコイ**宫殿，在那他们打听到了很多消息，得知要让变成树的人复原，就要找到神木树并解开诅咒。为了解放受到诅咒的村民，罗宾一行向神木树所在地**コリマ**森而去。

流程:入**ビリビノ**の町后在村内打听有关诅咒和神木树的消息，然后向上去**マッコイ**宫殿，在那与建造房屋的工人交谈后进入房子，与领主交谈后便可离开村子。在**バリケード**要用**ムーブ**推开木箱前进。

剧情:通过**バリケード**后罗宾一行来到了**コリマ**村，在那大部分的人都受到了诅咒，，为了解开诅咒罗宾在村中稍作休息后就向**コリマ**森出发了！

流程:在村中的民家后有地道能找到精灵。来到**コリマ**森后要靠推动树干才能前进，在最后右一处要先放干水池中的水后将树干推动，再放水后才能通过。(在此详细的方法不加说明)来到**トレト**树之前，听**トレト**说自己被邪恶之心占据，希望大家帮它驱除邪念。罗宾通过树内错综复杂的迷宫，在最上层从中间的树叶那跳入下几层的洞中，最后掉到底层，与**トレト**的邪念交战胜利后**トレト**便恢复了正常。(在树枝的最右上角有精灵加入)

剧情:トレト树恢复正常后却没能使受害的人回复，原因是**トレト**树因为刚才的事件而使得自己的力量骤减不能运用神力。为了得到让**トレト**树恢复力量的**ヘルメスの水**，罗宾一行向北部的**マーキュリー**灯台而去，在那**メアリィ**的加入使得罗宾一行的战斗力提升到了极点。

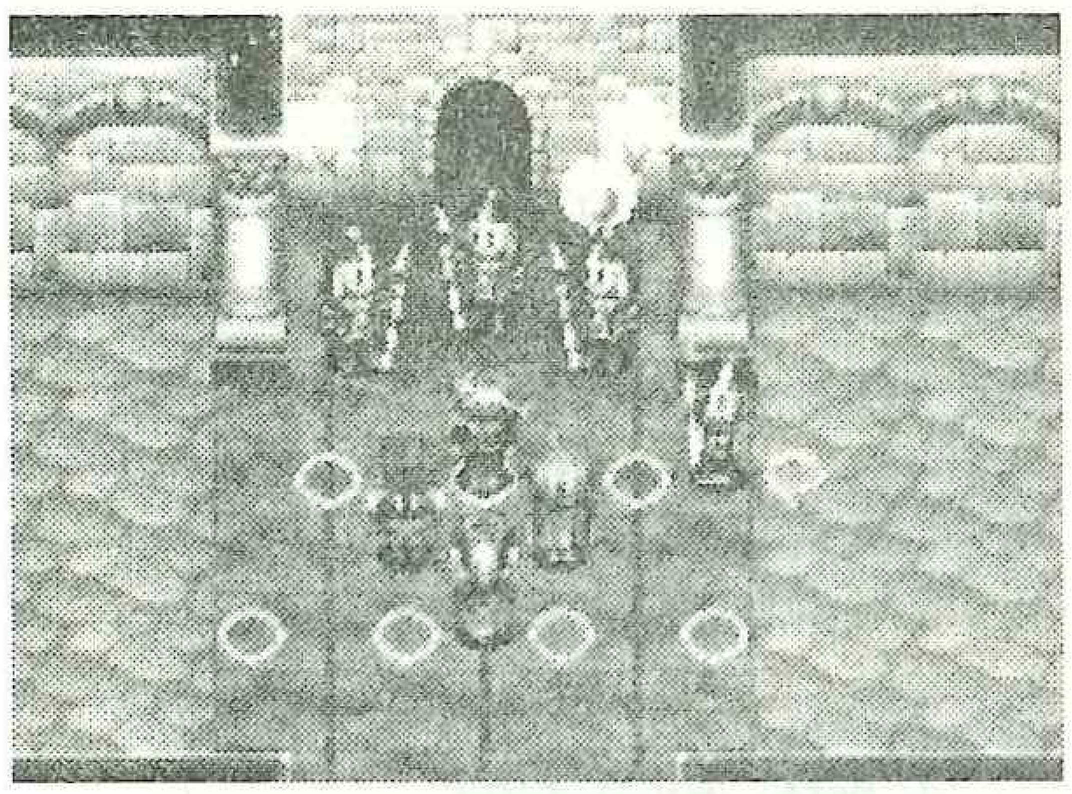
流程:穿过**ビリビノ**西北的山洞，罗宾一行来到**イミル**村，在那他们为了去**マーキュリー**灯台而做准备。(用**ムーブ**特技将雪人移到冰河中就可得到洞中的精灵)，在民家中遇到**メアリィ**，取得**からのポトル**后罗宾一行向**マーキュリー**灯台而去。

剧情:同样是为了**ヘルメスの水**的罗宾一行与**メアリィ**在**マーキュリー**灯台相互辅助，运用自己不同的特技一起前进，并在最后打败了闻讯而来的赛特御罗斯之后终于取得了**ヘルメスの水**。

流程:在灯塔内机关重重，首先罗宾要找到现行一步的**メアリィ**，用**ムーブ**特技帮她前进，然后会从一个高处掉落在女神像门前，这时用**メアリィ**对女神像施展**プライ**特技来唤醒女神的力量，而后罗宾在平台上能借助神力在水面跳动3次，去右边的通路，解开几个水管谜题再经过几个瀑布内的秘道，最后罗宾一行来到一个有彩虹的房间，在神像前让**メアリィ**再次使用**プライ**特技，BOSS战。在灯塔的最上层，罗宾一行遇上了旧敌赛特御罗斯，他自然对罗宾的行动百般阻拦，但现在的罗宾已经和以前不一样了，在大家的共同努力下终于打败了赛特御罗斯。回到灯塔底层，



那的圣水正不停的涌出，用**からのポトル**收集满满的一瓶圣水后罗宾马不停蹄的回**コリマ**森去了。



剧情：取得了圣水的罗宾一行回到**コリマ**森，让**トレト**恢复神力后拯救了**コリマ**村，回到**ビリビノの**町后，当地的领主还让罗宾从地下宝物库中挑选宝物来答谢罗宾。罗宾因为在此地并没有得到多少有关封印之石的情报，于是罗宾一行又向下一个目标而去。

流程：罗宾一行回到**コリマ**森，在**トレト**前使用圣水后**トレト**恢复了神力，并使得所有受到诅咒的人回复了过来，神树**トレト**也感谢罗宾拯救了大家。离开**コリマ**森后罗宾回到**ビリビノの**町向领主汇报情况，领主为了感谢罗宾他们而从宝物库拿出宝物来答谢他们。离开了到**ビリビノの**町，罗宾一行来到**フ－チン**寺，在那并没有和游戏有关的剧情，只是在瀑布内的洞库有精灵加入和一些道具，如何取舍请玩家自行定夺。首先要打听有关瀑布洞库的情报，在寺庙中的老和尚什么都不说，用**イワン**的**リ－ド**特技得知洞库情报后便可进入瀑布下的洞库。进入洞库后首先要找到**りゅうの**像，然后将**りゅうの**像安放在一个蛇头像上，之后石像会吐出火焰，在地上就会显现出一个影子，那是隐藏通路的倒映。在通道的最深处能找到名为**フォ－スのオ－ブ**的道具。

剧情：任然没有封印之石的情报，罗宾只能继续寻找，没想到在去**アルティン**村的途中遇上了不少怪事。

流程：モゴリ森，它本身就是一个迷宫，要想离开这森林要按照"下、右、右、下、左、左、下、下、下"的顺序才行，最后击倒**BOSS**就能离开森林。然后罗宾一行来到**シ－アン**村，在那并没有设么事情发生，在整理一番后众人向**アルティン**村而去。

剧情：アルティン村好像刚发过大水，除了山上的几间幸存的房屋外，其它的都被水淹了，原来这来了3只水怪，它们不停的向外吐水，就是它们把村子淹了的，为了拯救这村子罗宾义不容辞，一路追踪水怪进了**アルティン**矿山，并最终将它们打败。

流程：在山洞内的迷宫并不算很复杂，主要是灵活运用特技开路，并用开关来改变铁道的方向，当击倒所有的3个水怪后村子就能恢复正常了，而后在脱出山洞的时候要用新习得的特技。

剧情：通过矿山洞窟，罗宾一行来到**ラマ**寺，在那**イワン**习得了**イマジン** 新特技，能够看透一切事物得真相。为了帮助**ウルムチ**，罗宾一行进入了茫茫无边的**ラカマン**砂漠。

流程：在沙漠中行走时会有疲劳度，当疲劳打到极点时角色的**HP**会下降，但在沙漠中有水池可以恢复疲劳度。用**イワン**的**イマジン**特技探索沙漠中的岩石圈，就能发现有各种东西，还有一个精灵加



入。沙漠中有许多沙瀑布，用**イマジン**特技能发现有洞窟可以进入，在出口处的洞窟有**BOSS**，要当心它一回合攻击两次。

剧情：罗宾一行穿过了沙漠来到**カレイの**町，在那罗宾见见到了领主，并准备坐船出航去**トレビ**。于是一番忙碌后罗宾一行又向港口出发了。来到港口买了船票却不能出航，原因是人手不够……为了能尽早出航，罗宾又回到**カレイの**町找愿意出航的人，一番周折后终于能远行了。

流程：在**カレイの**町要找到领主，打听完消息后去港口，买了船票后去找船长，得知人手不够后回**カレイの**町，在宿屋找到两个战士，然后去广场，跟人群一起去港口，再找船长他还不愿意出航，原因是没找到锚，锚就在船上的了望塔，拿了给船长就能出航。在航行途中不时的有海怪袭击，罗宾要不停的击退海怪让传继续航行，期间会有船员被海怪击倒，罗宾要从旅客中挑选几个人来当船员，如果让女性去当船员会有搞笑的对话，在击倒**BOSS**后航行就结束了。

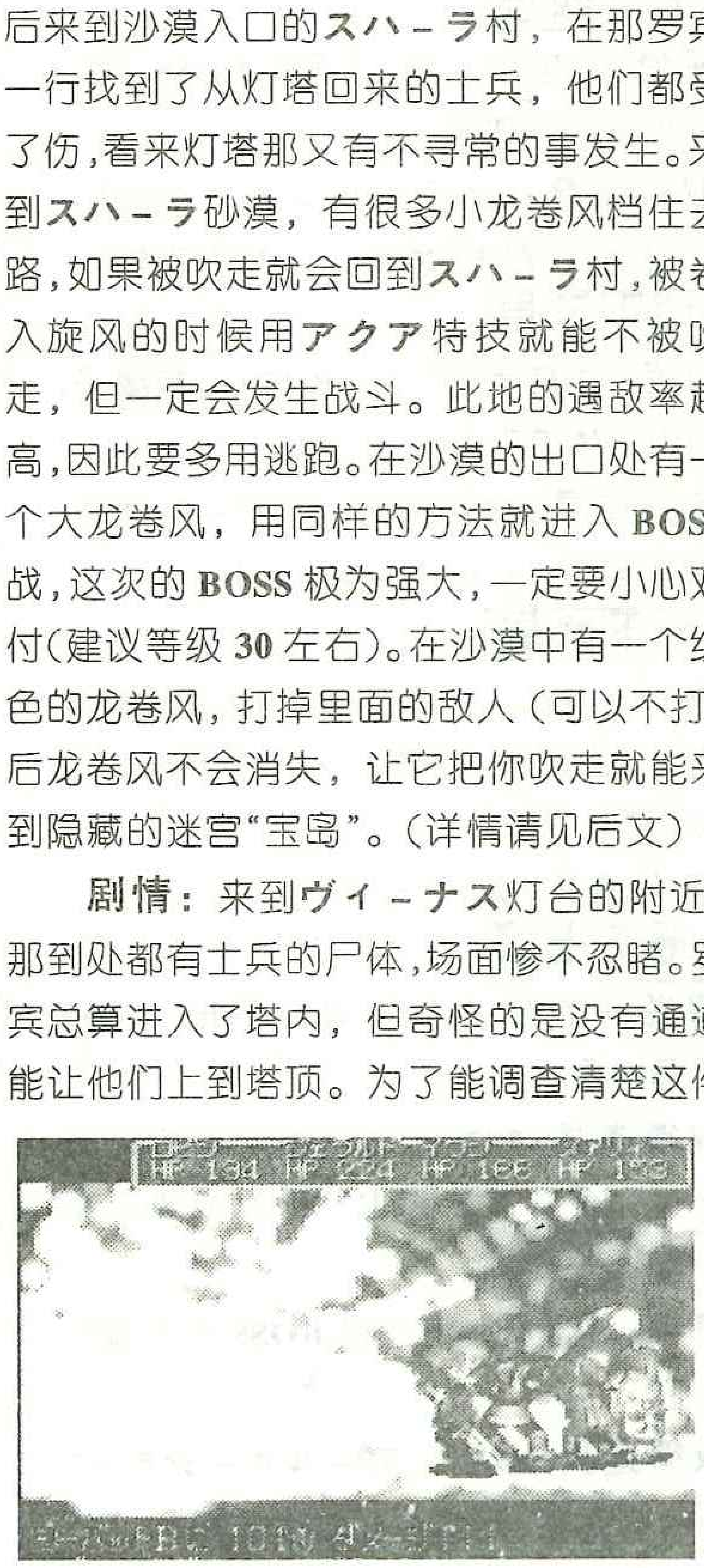
剧情：一番波折后罗宾一行终于来到**トレビ**，这就是一个赌城，在城中有好多**MINI**游戏可以玩，但要用前期得到的**ゲ－ムチケット**才能参加，获胜后能获得道具或金钱。罗宾来到领主的家中，可找遍了整座宅邸都没找到领主，听里面的下人说领主失踪了！为了找到领主，罗宾一行向附近的**アルタミアどうくつ**洞窟而去。

流程：在洞库内一片漆黑，只有很小的一点视野，但用**イワン**的**イマジン**特技能看得更远。在途中罗宾他们见到一个隐形的人，为了让他回复原形，罗宾答应他去找解药。在洞库深处有一个5块岩石的地方，这时出现5色转盘，当转盘转到哪种颜色就要相应的挑出一块岩石与之对应，用**イワン**的**イマジン**特技就能看见岩石的颜色，所以应该能轻松通过，得到**レムリアの**药后把药给那个隐身人，这时领主的手下也正好来到洞中，双方都大吃一惊，原来那个隐身人就是领主．

剧情：回到**トレビ**，领主让罗宾参加当地的比赛，在领主的一番盛情下罗宾不好拒绝，而且还能获得奖品，何乐不为呢？比赛完后罗宾离开**トレビ**向**ヴィ－ナス**灯台而去，但路上要经过**スハ　ラ**砂漠，那可不比**ラカマン**砂漠，敌人又多又强，而且机关重重，前途艰险啊……

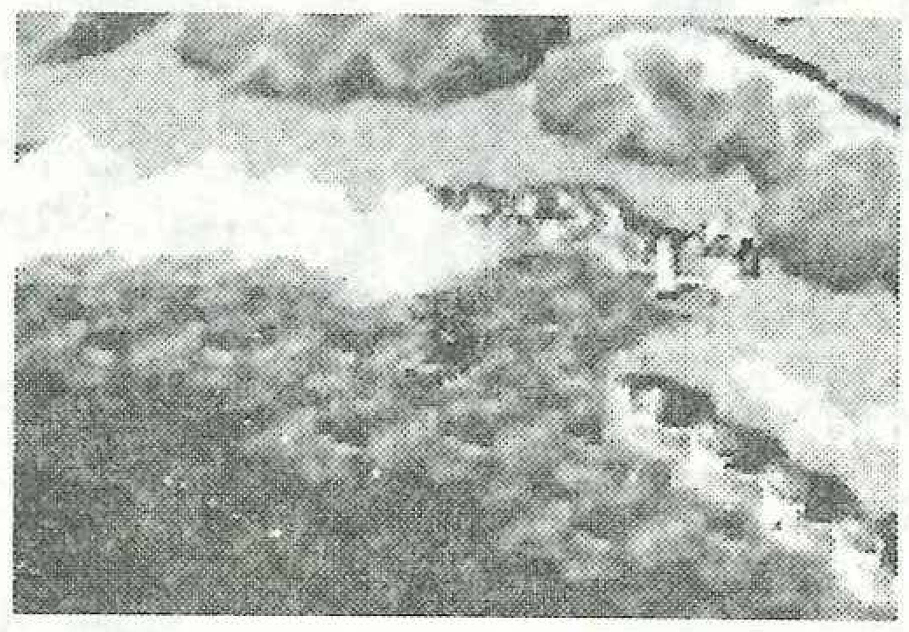
流程：参加比赛与剧情无关，获胜与否只关系到所赢取的道具，比赛完后罗宾能在领主那习得隐身的特技。离开**トレビ**，向下来到通行所，在那遇见领主的管家，然后来到沙漠入口的**スハ－ラ**村，在那罗宾一行找到了从灯塔回来的士兵，他们都受了伤，看来灯塔那又有不寻常的事发生。来到**スハ－ラ**砂漠，有很多小龙卷风档住去路，如果被吹走就会回到**スハ－ラ**村，被卷入旋风的时候用**アクア**特技就能不被吹走，但一定会发生战斗。此地的遇敌率超高，因此要多用逃跑。在沙漠的出口处有一个大龙卷风，用同样的方法就进入**BOSS**战，这次的**BOSS**极为强大，一定要小心对付(建议等级30左右)。在沙漠中有一个红色的龙卷风，打掉里面的敌人（可以不打）后龙卷风不会消失，让它把你吹走就能来到隐藏的迷宫"宝岛"。（详情请见后文）

剧情：来到**ヴィ－ナス**灯台的附近，那到处都有士兵的尸体，场面惨不忍睹。罗宾总算进入了塔内，但奇怪的是没有通道能让他们上到塔顶。为了能调查清楚这件



事罗宾又向バビ灯台而去。后来罗宾才得知バビ灯台与ヴィ－ナス灯台是相通的！罗宾来到顶层，在那他们终于见到了幕后的元凶赛特御罗斯和梅娜塔伊，什么也不用再说了，只有战斗才能说明一切………

流程：出沙漠后回经过一段山地，在右下角有个山洞，出洞后会看见一艘船，以后就能坐船去任何地方。出洞后来到ヴィ－ナス灯台的附近，进入灯台后在右上有石柱，将其推开后进入洞内有剧情，通过关闭的大门时要用**イワン**的**イマジン**特技。离开ヴィ－ナス灯台后向上到达最后一个城镇，在那换好装备后就要进入バビ灯台，里面最难的谜题是女神像的排位，正确的方位是：左上红、左下绿、中间黄、右上青、右下紫。最后来到ヴィ－ナス灯台，这的迷宫就留给大家自己解决把，前面就是游戏的总BOSS，为了完美爆机大家努力啊！



宝岛攻略

地下一层

解说：迷宫没什么难的，BOSS也很简单。

取得道具：111元、どくけしそう、ヒ－ルナッツ、ガ－ドナッツ

地下二层

解说：迷宫难度一般，对BOSS时注意先打倒**ナイトメアクイ－ン**

取得道具：222元、ハッピ－ペッパ－、ミステリィソ－ド、きづけぐすり

地下三层

解说：使用**キャッチ**取得钥匙打开上面的门来拿道具，红色的钥匙要用**イマジン**的特技，对BOSS注意先打**リッチゴ－スト**

取得道具：333元、サイクッキ－、けむりだま、ようせいのゆびわ、あおいかぎ、あかいかぎ

地下四层

解说：一般的迷宫，很强的BOSS，用物理攻击很有效果

取得道具：444元、レジストスクリ－ン、ねむりだま、エナジ－クリスタル

地下五层

解说：注意使用特技，BOSS的数量多，使用全体攻击魔法

取得道具：555元、ヒ－ルポ－ション、ラッキ－メダル、くろしょうぞく

地下六层

解说：用**ム－ブ**特技移动木桩移动，追击地之**ジン**时用**ストップ**用通常攻击能轻松获胜

取得道具：666元……

地下七层

解说：使用**キャリ－**特技前进，BOSS的弱点是水

取得道具：777元、ラッキ－メダル、エナジ－クリスタル、じゃしんのメイス

地下八层

解说：使用**チルド**注意BOSS的毒属性攻击

取得道具：888元、ヒ－ルポ－ション、けむりだま、だてんしのゆびわ

地下九层

解说：细心就能通过BOSS用魔法攻击有特效

取得道具：999元、ふっかつのせいすい、ねむりだま、ムラマサ

最终层

解说：这的BOSS是游戏中最强的，如果战胜它，那灯台的BOSS就不在话下。BOSS无弱点，一回合行动2回，如果没取得全部的精灵就算了把！

取得道具：デ－モンメイル

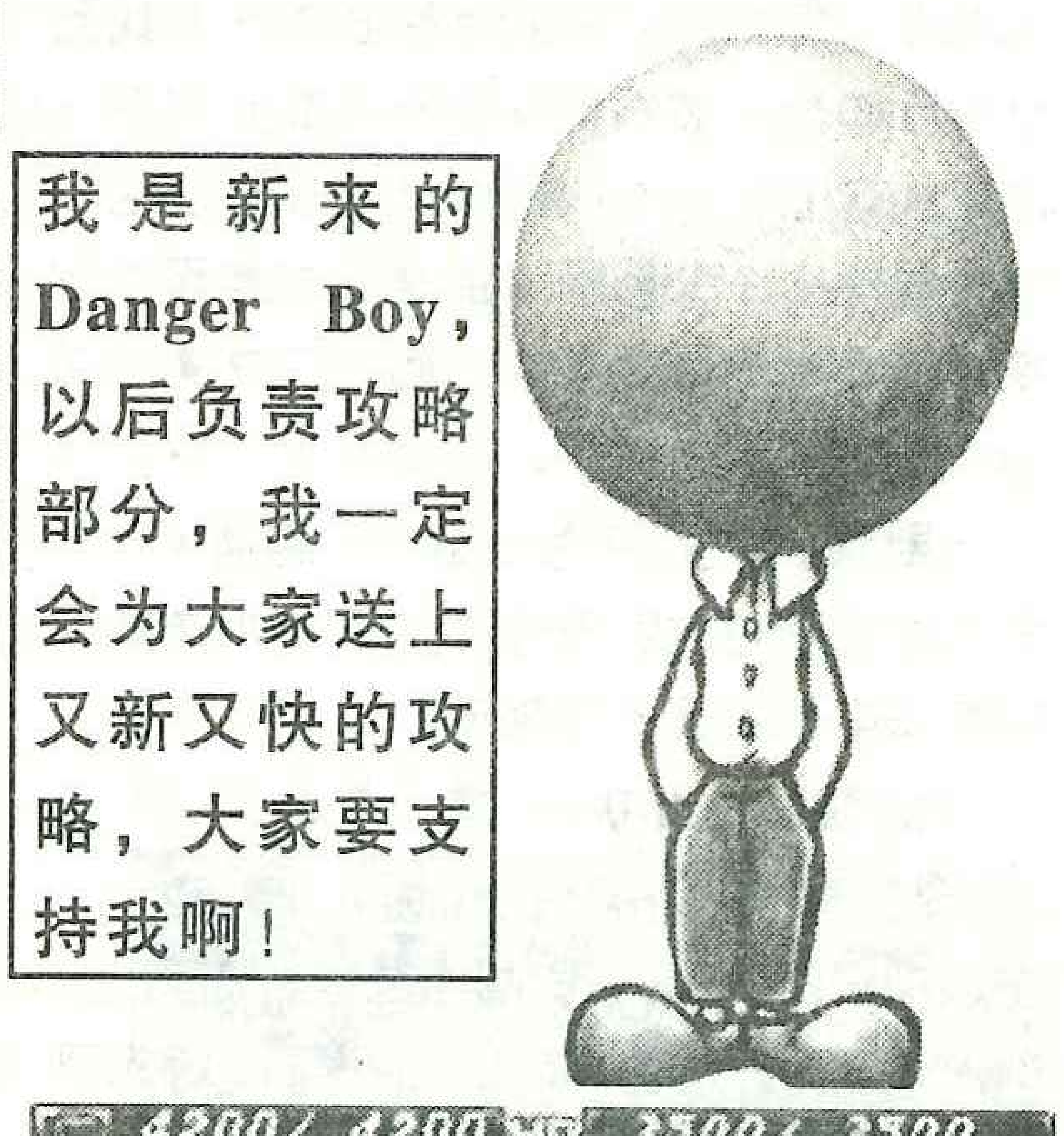
全魔法一览

リ－ド：听懂狗说的话，得到情报必须的魔法。
ウイッシユ：全员HP80回复
ム－ブ：移动状态恢复。
ウイッシユウイル：全员HP160回复
イマジン：见到隐藏宝箱。
ピュアウイッシユ：全员HP400回复
リフト：从浮游岩石下通过。
リバイブ：战斗不能回复
チルド：将水冻住从上面通过。
プル－フ：见到魔物。
キャッチ：召唤树上的魔物。
アンチドウテ：毒状态回复
アクア：将挡路的小型火焰龙卷风消除。
グロウ：地图上终止树苗
リタ－ン：从迷宫中回到入口
フォ－ス：使用冲击波
シャド－：在影子中隐身。
ストップ：让物体停止运动。
キャリ－：让轻的物体停止运动。
スピン：可斩草
キュア：味方一人HP70回复
キュアライト：味方一人HP150回复
キュアベスト：味方一人HP300回复
プライ：味方一人HP70回复
プライウエル：味方一人HP200回复
アネストプライ：味方一人HP1000回复。

漫长的攻略终于告一段落，这款GBA游戏可以说是最近最棒的游戏，无论从画面还是音乐剧情来说都是上乘之作，希望每一个玩家都要去玩一下！

在此Danger Boy建议没有GBA的玩家用模拟器在电脑上玩，在www.eboyo.com有这游戏下载并提供模拟器，Danger我也要感谢eboyo网站对我的工作提供软件支持，谢谢！

九月GBA又有大作！《超级机器人大战A》不可错过！请大家密切注意我刊下期动向，Danger我会尽快为大家献上完美攻略。





《机战A》就是棒！大家踊跃投稿啊！！

攻略连载第一回



不思议的迷宫

风来的西林 GB2 ~沙漠的魔城~

腕轮在本作中受到了制约，今作的腕轮在承受一定程度的攻击后就会出现裂痕(ヒビ)，若再继续使用的话便会崩坏并消失。

GBC 厂商:CHUNSOFT 类型:RPG 对应:通信线 发售日:2001.7.19 售价:4500 日元

基础讲座 进入迷宫前的注意事项

● 每次冒险结束回到村庄后LV都会降为1，因此锻炼强力的武器和盾便显得尤为重要；

● 进入迷宫所带道具不受限制，但若在迷宫中被打倒后身上所有道具都会消失；

● 西林身上最多只能持有20种道具，多余的只能扔掉或是放入壶中；

● 由于设定了满腹度，所以饭团是必备的道具，满腹度降为0后，每回合都会损失HP；

● 迷宫中采用回合制，不与怪物接近时是同时动，与怪物接近时便分先攻后攻，因此让怪物先靠近你而得以采取先攻便较为有利了；

● 快速移动中若经过道具，则只显示道具名称而不能捡起，另外还可用来与NPC同伴交换位置；

● 在同一层迷宫逗留太久，就会被飓风吹回村庄（共警告3次），并且身上道具全无，所以在警告第3次之前务必迅速走下楼梯。

基础讲座 性格各异的NPC角色

（剧情发展到“ジヤハンナムの扉”迷宫时NPC才会加入）

● **ゼヴマイガー1号**：到人形屋花500G购买，视它在迷宫中的战绩和被破坏情况可更换2号、3号……最后能够进化成**フーリョクオー**。

● **ペケジ**：攻击力高的力量型的角色。但是能量消耗大，肚子饿得很快。

● **お童**：特技是“目つぶし”，能令敌人看不到东东，攻击力一般。

● **マーモ**：万屋2楼发生剧情后加入，外形酷似大箱子，可以存放西林的道具，将道具投掷给它即可存放，。



一次只能和一名同伴协力冒险，如何选择就要因个人喜好而定了。

剧情流程攻略

茫茫沙漠中，风来人西林（シレン）和宠物柯帕（コッパ）忍着多日的疲劳和空腹的煎熬，努力寻找着绿洲，希望能找到食物和淡水以回复体力尽快脱出沙漠。谁知屋漏偏遭连夜雨，西林和柯帕遇上了罕见的风沙暴。在风沙暴的猛烈袭击下，西林和柯帕终于支持不住昏迷了过去，直至风沙暴停止后意识依然没有恢复过来。这时两个影子来到西林面前，将西林拖往充满着诡异色彩的魔城，并关进了牢狱，西林能平安脱出魔城吗？那就要看玩家你的身手了。

魔城内の牢屋(共6层)

善良的阿迪卡公主（**アテカ姫**）不忍看到西林受尽折磨，偷偷地从秘道潜入牢屋救出西林。西林刚从秘道爬出，就被魔城兵发现了，这时尽量不要与魔城兵交战，虽然他们攻击力很弱但HP很高，而且杀死他们并不会得到经验值，所以还是尽快脱出算了。自3F开始出现了催眠的机关，多用斜步行走就可轻松通过（如果不慎在迷宫中被打倒，可看到魔城兵用“抽心大回转”将西林扔回牢屋的精彩镜头）。

沙漠の町イルパ

脱出魔城的西林和柯帕来到魔城附近，具有异国风情的沙漠之町**イルパ**，在料理屋遇见了自称“西林の弟”的贝克吉（**ペケジ**）。料理屋店主的女儿莎奇（**サチ**）非常好客，做了很多料理来招待他们。西林与贝克吉边吃边谈，贝克吉说魔城的地下有古代遗迹存在，里面沉眠着大量财宝，而他便是为寻宝而来到这儿的，为了不引起村人的注意，贝克吉决定与西林在晚上进入古代遗迹。

古代遗迹(共10层)

进入古代遗迹后，贝克吉望着遗迹墙壁上雕刻的图腾兴奋不已，得意忘形之间结果竟踏中机关掉到陷阱里了，由于陷阱过深，西林无法救出贝克吉，唯有先行一步进入古代遗迹深处。

这个迷宫难度不高，但要注意7F以后出现的怪物**ヒツジしんかん**，它会使用魔法降低西林一半的攻击力，对西林大大不利。

没费多大功夫进入了遗迹最深处的“闭**ざされた**部屋”，此时贝克吉也脱出陷阱到达了这里。二人看到所谓的宝藏——一个神像模样的物体就摆在桌上，并不断散发着异样的光芒。贝克吉忍不住上前取走了神像，刹那间整个遗迹剧烈地晃动起来，眼看就要崩塌了。西林和贝克吉迅速往外逃命，途中遇上了领主的手下渣刚（**ザガン**），他不仅抢走了神像，还将贝克吉打伤，之后飞快地逃走了。西林只好背上贝克吉先返回**イルパ**町疗伤。

在领主居住所大天守阁，当渣刚将神像交给领主时，领主向渣刚道出了原来这是个邪神像。由于贝克吉的触动解除了封印，邪恶的东西苏醒了，只要待到满月之夜，就可以将它们复活。这么说，莫非领主有控制这些邪恶东西的能力？因狂暴化而失去村人们信赖的领主，究竟其真正的目的是什么呢，而魔城又为何在一夜之间出现诸多怪物呢？一切还是个谜，只有慢慢解开了。

此时魔城外的沙漠领域突然变得广阔了很多，而且魔城也笼罩在一片邪气之中，看来真是有可怕的事情要发生了。

魔城东小天守(共13层)

流程：石垣内の藏（1~5F）→魔城二之丸（6~9F）→暗夜の间（10~12F）→魔城东小天守（13F）

攻略要点：①自这个迷宫开始出现商店，所卖道具不确定，运

气好的话可买到极好的道具哦；②从 6F 开始迷宫内开始出现机关，要小心探索；③10～12F 出现的怪物ミドロ有腐蚀你的武器和盾的特殊能力，建议在远处射箭攻击或将装备解除再与它战斗。

解开魔城之谜，找领主便是最直接的方法。当西林来到魔城东小天守，领主的忠臣渣刚已恭候多时了，西林唯有拔剑应战，由于渣刚的攻防都较高，建议借助バクスイの卷物和パワーアップの卷物的力量，打败他就易如反掌了。

领主看到渣刚惨败，竟然将渣刚“人道毁灭”了，好狠的领主！柯帕上前欲取走邪神像，却被领主一个“月光掌”打至重伤，而西林也被领主打翻在地，眼看二人就要惨遭领主的毒手，幸好少女（お龙）及时赶到，她使用特技“目つぶし”使领主的双眼暂时失明，然后阅读もちかえりの卷物将西林和柯帕送回了イルパ町……

看到西林能够平安回来，贝克吉激动得猛地抱住了西林……（这段情节充分体现了 CHUNSOFT 的制作功力，请玩友们用“心”去感受，笔者在此就不再多述了）。之后到村庄最上方的出口找到龙，龙告诉西林满月之夜就要到了，复活仪式即将在大天守阁进行，希望能够得到西林的协力一起打倒领主，阻止他复活邪恶力量。西林当然爽快地答应了。

魔城大天守阁（共 19 层）

流程：城壁内部（1～5F）→魔城本丸（6～11F）→修罗の间（12～15F）→银の间（16F）→金の间（17F）→最上の间（18F）→魔城大天守阁（19F）

攻略要点：①6～8F 出现的サムライどん有反击的特殊能力；②12～15F 出现的かろふりせんにん会使用魔法令你心神不定（表现为攻击往相反方向），这对西林大为不利，若中了该魔法可用射箭攻击来撑过去；另外，这几层出现的鬼面武者（きめんむしゃ）被杀死 4 回合后会变成亡灵，只要这种亡灵进入其他怪物身体内，立马会使其升 1 级，其些怪物升级后实力可是提升极大，绝对让你瞠目结舌，因此尽量要避免这种事情发生，除非你实力足够；③16～18F 出现的パおう有令你不能张口的特殊能力（即不能吃饭团，药草及读卷物），这会令西林随时陷入困境，对付这类怪物最好不要与其在同一直线上，并且多向其投掷混乱草、睡眠草等负面道具令其带上异常状态便容易对付了。

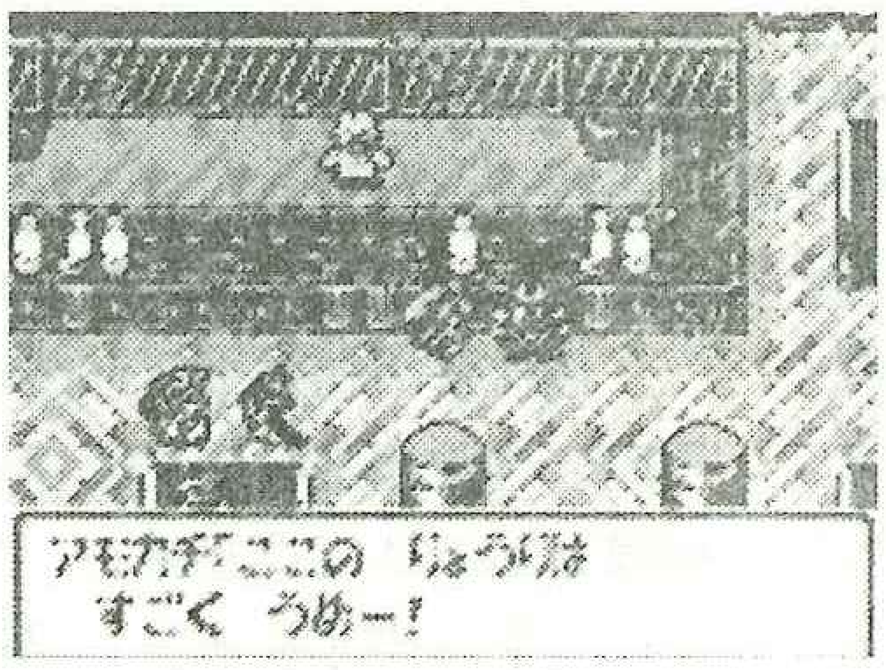
西林进入魔城后经过“渡リヤグラ”，这时龙已先一步在小袖の部屋找到了阿迪卡公主。阿迪卡向龙道出仪式开始后她可能会暂时失去记忆，因此将宝玉交予龙托她转交给西林，以阻止领主进行邪恶的仪式。

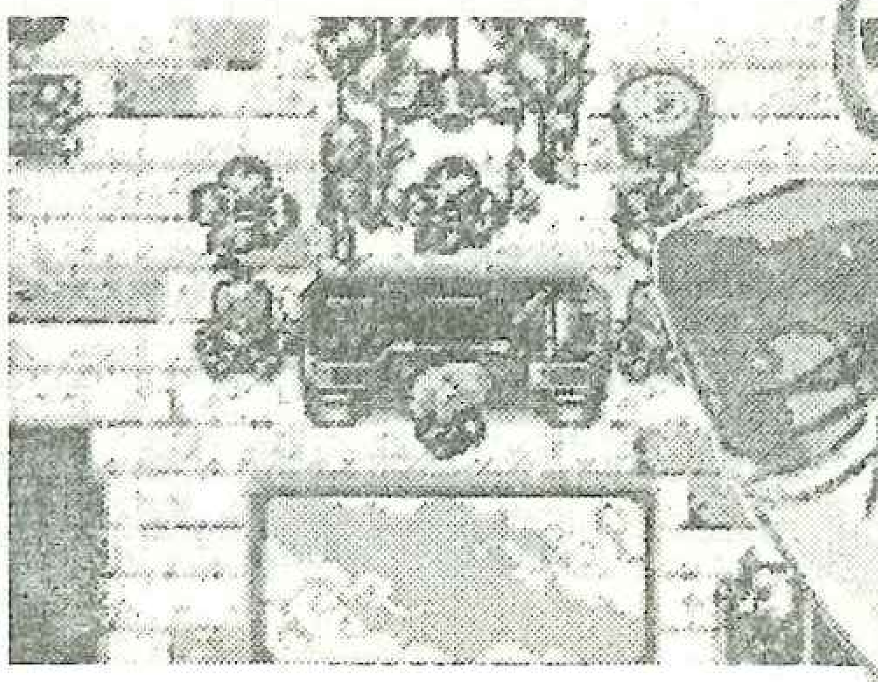
终于来到了大天守阁，邪恶的满月仪式已经在进行中了。领主说要在仪式完成之前先解决掉一只ネズミ（老鼠），是否指的是躲在屏风后的西林呢？只见领主一个“阿修罗闪空”（豪鬼?）闪到一根柱子后，将藏匿多时的龙一脚踹了出来。在领主强大的霸气之下，龙竟然无法施展特技了，这时领主已暗运内劲，准备要对龙作最终了断。怎么办，难道龙就要这样去见 GOD?幸好我们伟大的英雄西林并不是懦夫，英雄救美是理所当然了。西林救出龙后，接过龙给他的阿迪卡公主的宝玉，在宝玉不思议的力量下，竟然逼使领主不自主地退后了几步。领主怒吼一声，拔出双剑作誓死一战，正当西林与领主激战得难分难解之时，突然魔城一阵晃动，原来仪式已经完成，领主要获得强大的暗黑力量了，一时之间力量大增，震飞西林手中的剑，一脚将西林踹飞至老远。

领主的身体开始发生异变，一只长着翅膀的恶魔キュラス从领主身体爬出，众人均大惊失色，西林也握紧了手中的剑。这时邪神像发出一束月光，直射魔城附近沙漠的一个小沙丘上，众人还未回来神来，キュラス已飞快地夺过了邪神像，直往月光落下的沙丘飞去，留下的只有阵阵狂笑声回荡在大厅内。正当众人一头雾水之时，魔城开始崩塌了，石块瓦砾不断地往下掉，眼看一根大柱子就要砸到西林，幸好贝克吉及时赶到出手救了西林。众人赶紧逃离魔城，临走前贝克吉背上奄奄一息的领主……

回到村庄后，贝克吉请了驱邪师欧巴巴（オババ）来看望领主









基础讲座 沙漠之町イルパ的主要建筑物

● 仓库：是存放西林冒险所带回来的道具的重要场所，虽然存放数量是有限的，但会随着剧情发展而慢慢扩建（注：存在仓库中壶内的道具会消失）。

● 料理屋：为村民提供各种美味的料理，其料理可是非常出名的哦！西林不幸在迷宫内被打倒后，会被送到这里的 2 楼由料理屋店主的女儿サチ照顾。

● 训练所：去迷宫之前可先来这里提升一下等级，分“训练”（くんれん）和“特训”（とっくん）2 种。训练仅是提升等级，而且会随训练次数的增多而收取费用；特训则主要是到已通过的迷宫内收集道具（可设定最高层数）

● 万屋：这里绝对是风来人不可不来的地方。

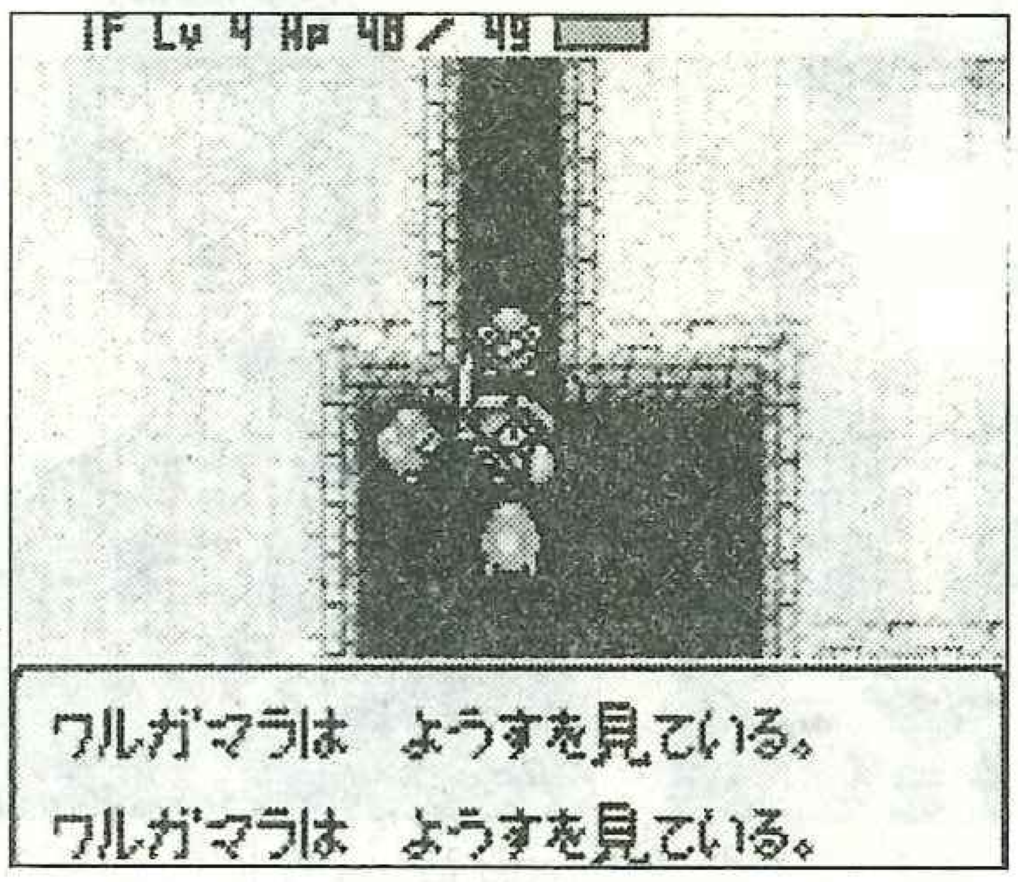
A 银行：可将身上的钱存到银行，以免在迷宫内被打倒后身上连一个铜板也没有了。

B 道具屋：与店主进行买卖道具的交易（注：在村庄时无法对道具进行使用等操作）

C 煅冶屋：可煅冶武器（きたえる），修复破裂的腕轮（しゅうり）和分解已合成能力的装备（はずす），某些武器或盾在强化到 + 99 时再去煅冶的话可煅出其强化型版本，有些还是无法在迷宫内直接入手的呢！所以各位一定要多试验试验了。（大家可探求一下最终的武器和盾是怎样炼成的）。

● 人形屋：在这里有各种强力的机器人出售。购买后可成为 NPC 同伴。

● 助屋：风来救助队的委托受理所，接受在迷宫内被打倒的风来人的求助并寻找合适的人选去救助。



→被包围了！该怎么办呢？

的伤势，欧巴巴说要想领主完全康复就必须打倒下了诅咒的袭拉斯（キュラス）。这时阿迪卡公主也向村人们释明了一切，原来当恶魔袭拉斯接近时，领主与阿迪卡公主已察觉到了，但是领主在与袭拉斯的交战中不幸落败并被其附身，阿迪卡公主怕伤到父亲，所以一直不敢反抗。袭拉斯想通过满月仪式让沉眠的邪神复活，而进行仪式就必须借助身为巫女的阿迪卡公主的力量，满月仪式其实是光与暗表里一体相结合的，只要将仪式引向光的那面，便可以将袭拉斯彻底埋葬，但阿迪卡公主低估了袭拉斯的暗黑力量，也高估了自己的实力，仪式最终流向了暗黑面。那束月光射到的地方，便是邪神沉眠的场所。如果不快点阻止袭拉斯，邪神完全体复活之时，就是村庄灭亡之日了。

这时一阵强裂的地震过后，沙漠中隆起了很多小沙丘，这正是邪神复活的先兆。村人们起初都惊慌失措，在莎奇的鼓励下，渐渐坚定了守卫家园的信心，誓要与迓因战到底。为了拯救**イルパ**町，西林，龙与贝克吉 3 人义不容辞地踏上了消灭邪神之路。

ジヤハンナムの扉（共 23 层）

流程：ジヤハンナムの扉（1～20F）→暗の深部（21F）→最后の扉（22F）→邪神の眠る地下（23F）

攻略要点：①18～20F 出现的**ギヤドン**有将你杖的使用次数变为 0 的特技，因此杖最好放下壶中；另外，**ヒヤクメ**有使你混乱的特技；②20～22F 出现的**タウロス**有痛恨一击的特技，能对你造成 2 倍伤害！而另一强劲怪物**ドラゴン**会喷射龙の炎，无视防御力造成 20 点伤害，要注意千万不要让它升级，否则……

西林在迷宫前进之时，外界的情况越来越糟了，隆起的沙丘全部变成了沙人（“盗墓迷城 2”的阿奴比斯军队?）这预示着邪神复活的临近。这些沙人浩浩荡荡地开往**ルイパ**町，如果西林再不快点的话，村庄就要毁于一旦了。

西林终于来到邪神沉眠的地下，趁袭拉斯还未复活邪神，赶快杀掉它吧，不过所有魔法对它均无效，只能肉搏（一定要准备多些回复道具）。打倒袭拉斯后，西林满以为大功告成了，谁知邪神像发出耀眼强光，并“啪”的一声炸裂了，邪神终究复活了，这正是我们期待已久的（!!!），由于邪神的完全体还未完成，所以它没有攻击力，只要攻击它的头和双爪再集中攻击它的心脏部分（蓝色珠子）便可彻底毁灭它了，不过一定得抓紧时间，因为其被破坏的部分过一定回合后会再生，建议借助**パワーアップの**卷物的力量。

将邪神彻底埋葬之后，涌向**イルパ**町的沙人军队也都全部消失，村庄获救了，村人们欢呼雀跃，都涌到村口迎接西林，龙和贝克吉的凯旋归来。晚上村里举行了盛大的庆祝晚会，欢声笑语直到凌晨还久久不息。**イルパ**町又回归了往日的平和生活，西林、龙和贝克吉依依不舍地向村人们挥手告别，又开始了他们的浪人生涯今后不知他们又要流浪到何方呢……

注：笔者认为以上迷宫仅是让大家热身而已，在下一堂课将为大家讲解爆机后出现的隐藏迷宫，这是考核各风来菜鸟能否顺利转职成风来人的中级迷宫，大家千万不要缺席哦**じや**，下堂课见！

* * * * * * * * * * * * * * * * * * * *

编后记：经过小弟的权威审定，爆机迷宫“ジヤハンナムの扉”只能算初级难度，因此将其归入初心者讲座，也好让贵刊能有“一期完爆机攻略”出台。

倾力制作/曾宪洋 责编/PERFECT

操作指令说明

■基本操作

①SELECT 键看地图；
②START 键按一下后选择所攻击的方向；
③十字键＋B 键快速移动；
④SELECT＋A 键发射已装备的弓箭；
⑤ナナメ步：斜步行走，按住 START 键再按十字键的↖、↗、↙、↘即可。

■基本菜单＆指令

A. 开始菜单

选　项	说　　明
冒险に出る	新开始冒险，可选择接续冒险、重新开始和回想 3 个指令
アイテムこうかん	通过通讯线交换道具
日记を消す	由于日记只有1个，这个指令并没多大机会用得上
名前を変之る	改变当前所起的名字
风来人番付	风来人在冒险中所达成的优秀成绩在这里排名
风来おうぎ	为初心者而设，教你在迷宫中的一些技巧
冒险のりれき	冒险中所发生过的重要事件将在这里记载
风来人かく付け	根据你在冒险中和风来救助队中的表现而获得各种称号
もののけてちょう	怪物手帐，在冒险中所打倒的怪物在这里有详细的讲解

B. 状态栏目（按 B 键出现）

どうぐ道具/**あしもと**足下、脚踩住的东西/**ヒント**游戏开发者的提示/**マツプ**地图/**おわる**中断/**ばしよ**场所/**けん**剑强度/**たて**盾强度/**ちかう**力量值/**まんぷくど**满腹/**おかね**所持金

C. 道具指令

①武器、盾和腕轮：**そうび**装备 /**はずす**解除
②药草：**のむ**原意为饮，这里可理解为吃
③肉和饭团：**たべる**吃　　④杖：**ふる**振，即发出魔法
⑤卷物：**よむ**读，使用卷物　　⑥弓箭：**うつ**射箭
⑦壶：**いれる**将道具放入壶中/**みる**查看壶内道具/**おす**使用壶内已装有的东西/**出す**将壶中道具取出
⑧共通指令：**なげる**投掷/**おく**放置/**なま之**给未识别的道具起名/**せつめい**说明/**ひろう**拾起/**こうかん**交换



这次的迷宫会是……
硬派的冒险 RPG 登场

女神异闻录2—罚



文/三日月



PS	厂商:ATLUS	类型:RPG
	发售日:2000.6.29	

(接上期55页)

第十一章 无原罪的演讲

关于JOKER的演讲

当众人回到酒店后，发现有数名圭的手下躺在血泊之中，丽怀疑是神秘的SNEAK所为。PAOFU提议众人到他的工作地方，看看之前大家调查出来的结果。众人一边等待PAOFU把得到的资料进行分析，一边看着正在播影新闻的电视。新闻的内容提及连续杀人的事件不断增加，而且警方无法判定是否同一犯人所为，案件目前没有任何线索。舞耶她们看后觉得十分无奈，出外调查街上状况的丽和英理子回来了。和英理子所讲的相同，千鹤的望龙占卜已经使街上一片混乱，众人都盲目地相信她的言论。

PAOFU已经把研究所的资料整理好，圭在研究所看到的巨大机器，好像是称为“JSM”，是一部可以从被JOKER附身的人身上把JOKER分离出体外的机器。被分离的JOKER会被储存在他们称为“KEGARE”的容器之内。英理子补充说千鹤曾经说过要大量收集“污秽”(日语中污秽的读音便是KEGARE)，相信便是指这些，但为什么要收集这种东西，现在还不能完全确定。克哉还看到一些人的名单，全都是曾经召唤过JOKER的人，还有110和警方无线电话记录等，事情真的和岛津他们有关。

最后PAOFU给众人看了一个机械人，这便是利用人的神经组织移植的“二足步行战车”，最惊人的是国家防卫厅也参与了开发工作。克哉把现在的资料整理一下，首先女占卜师把召唤JOKER的人增加，然后黑帮MAFIA把召唤JOKER的人捉回来，再交给神取把JOKER分离然后储存。其中警察扮演提供情报和隐瞒真相的角色，因此岛津经常阻碍调查进行。这时PAOFU表示现今仍没有证据显示和须藤龙藏有关，如果现在把资料公布的话，只能对那些闲杂人物有影响。这时电视台播出了一个由各界名人举办的演讲会，内容和JOKER事件有关，说只要把所有人内心的污秽清除，人们便不会被JOKER附身，连续杀人事件也会停止。地点在平田区的SMILE平田举行，主持是有名的制作人佐佐本银次，合作的是望龙千鹤，于是众人立即赶去演讲会。

演讲现场

众人到了SMILE平田之后，虽然版图很大，可是能得到宝物相当少，舞耶等人利用升降机可以直达4F的演讲会场。由于演讲会已经开始了，舞耶等人不能中途参加，克哉想到可以利用会场的冷气槽潜入。就在这时舞耶又想起一些事情，她和达哉等人曾经在女厕所的冷气槽令警报响起。于是舞耶和丽到女厕所确认没有人，之后再叫其余三人进入女厕所。克哉首先爬进冷气槽，众人也跟着他爬到演讲会场。

到达了会场的通风口，舞耶她们看到有很多人参加这个演讲会，但只看到主持佐佐木银次，并没有看到千鹤的踪影。银次的背后有一座很大的机器，和圭在理学研究所看到的一样，同样和两大支试管连接着，但多了金龙作装饰之用。佐佐木向在场的人讲解，背后是千鹤为了清洗众人内心的罪恶而安排的机器“圣龙伏羲”，只要触摸龙头像，人内心的罪恶和污秽的东西就会被清洗，重生变成一个无原罪的人。坐在前排的其中一位观众走出来，并且走到“圣龙伏羲”的面前触摸龙头，机器连接的容器便产生和研究所时一样的反应。可是那个人却因为身上的罪被清洗而感到很舒服，并且叫全场的人也一起成为无原罪的人。在一呼百应的情况下，全场一起叫着LET'S POSITIVE THINKING。丽和舞耶感到十分惊讶，这不**是舞耶的口头禅吗？**

在这种情况下，众人返回女厕所，便想办法阻止佐佐木收集JOKER。但如果正面进去的话，有可能会伤害无辜的群众，克哉忽然想到利用会场的火灾警报器，把群众疏散。他和PAOFU首先来到会场外面，舞耶三人利用香烟，令警报器误鸣。舞耶三人完成任务后，便赶往演讲会场和克哉二人会合。舞耶进入会场后，所有人已经离开，只有佐佐木仍在和克哉等人争论。在没有结果的口角下，克哉向舞耶示意，舞耶便用手枪把两个巨型容器打破，里面的奇怪液体便流在地上。佐佐木见状大声惊叫，还说这样会有可怕的事情发生。他说得一点也没有错，地上那些奇怪液体忽然全部涌入佐佐木银次的体内，银次经不起这种冲击晕倒在地上。克哉等人见状上前查看，突然他站起来并且发动了JOKER PERSONA。众人见状便明白JOKER究竟是怎么回事。原来新世塾利用人的罪，把它实体化之后成为人工PERSONA，罪的数量越大，JOKER便会越强大。面对这个JOKER银次，众人不能避免和它一战。

JOKER银次会召唤四只歌斯(ショゴス)帮忙，玩家并不需要理会它们，专心对付JOKER银次便可以。因为它们会随时发动自爆攻击，如果不能一击消灭它的话，只会浪费玩家心机。就算把它们消灭了，JOKER银次也会替它们复活，所以要集中攻击力在JOKER银次的身上。由于JOKER银次的魔法攻击很强，因此最好使用一些魔法防御力高的PERSONA，减轻受伤程度和回复次数。最少要利用两个人做回复的工作，其余三人多使用些合体魔法攻击。

第十二章 SNEAK的真面目

SNEAK

舞耶她们把JOKER银次打倒之后，众人意识到事情的严重性。为了要减少同样的事情继续发生，决定把新世塾的资料向传媒公开。他们把资料交给了圭的手下松冈，叫他交给可信的传媒广泛报导。这时克哉的手机响起，原来是SNEAK来电话。克哉立即问酒店的命案是否和他有关，因为SNEAK知道无论说什么也不能令他们相信自己，所以再次约克哉到青叶公园的野外音乐堂会面，他将会以真面目见克哉，有很重要的事要告诉他们。克哉将此事告诉众人，PAOFU觉得这可能是个陷阱，丽也劝他不要前去。可是克哉觉得有必要去赴约，弄清酒店命案的真相。PAOFU说他是为了自己父亲的事情才去赴约，因此不想陪他前去。克哉听后也没有办法，只好单枪匹马前去见SNEAK。在克哉走了之后，丽便指责PAOFU的话无情，她要PAOFU一起去追克哉，PAOFU没办法，只好前去追克哉。

舞耶四人通过青叶公园北面的入口，进入了野外音乐会堂后，PAOFU带领着众人走进了后台。克哉比他们先到达，持着枪小心翼翼地走到舞台上。当他看到台下站着的人时，觉得十分之意外，原来SNEAK的庐山真面目是他的上司富田署长。署长表明并

不知道组织所干的酒店命案，因为组织早已对他不信任，他只是为了赎罪而要告诉克哉重要的事。克哉把枪收起后走到署长旁边，听他说有关新世塾的事情。新世塾的最高权力核心，是一个叫“御前”的即身佛（类似木乃伊的干尸），他也是战国时代的名人“澄丸清忠”，是统治这块地方的人。

它在 20 年前建造本丸公园时被发现，一切也从那时开始。当时和建造公园有关的人员，现在全是组织的干部。由于清忠的咒术“言灵”的关系，使得当时寂寂无名的人，现在已经成为一些高官权贵。他虽然没见过那木乃伊，但干部们说可以听到它的声音，因此他们便崇拜那木乃伊。听他们的意思，是要把珠闲留市之外的世界毁灭，然后再创造一个新的理想世界。那是一个无原罪，利用单一价值观来统治的世界，实现统一民族的理想。

现在所流行的望龙术，其实是远古的咒术。可以唤醒巨大的龙，也就是地下巨大的能量“地脉”。自古以来如果懂得运用地脉，可以使人类繁荣起来。但是龙很讨厌污秽（罪），如果把污秽收集后再大量放出的话，龙便会疯狂地屠杀污秽。到时便会引起全世界天地异变，两极移位，地轴转移，导致世界毁灭。到时新世塾的人便会乘坐由传言变成事实的古代太空船 TORIHUNE，做壁上观。现在“言灵”已经把 TORIHUNE 现实化，谁也不能阻止的。现在唯一可以做到的，便是打倒须藤和御前。

与岛津的对决

克哉不相信这是事实，就在这时岛津突然出现，还指责署长第二次背叛的行为。岛津告诉克哉，署长便是 10 年前出卖他父亲的人。当年由于克哉的父亲是个优秀的警察，他追查须藤龙藏的罪行时，把须藤逼上末路，可是这时却被署长和犯人的父亲联手陷害。由于克哉的父亲为保家人和朋友的安全，于是便承认所有罪行。

署长也承认他的过错，当他知道克哉进入警察学校之时，便意识到他要为父亲洗脱冤情。署长向岛津声称已经把组织的情报交给可以信赖的人公开，须藤的罪状将会被公开，但岛津说他这样做是全无意义的，因为组织已经掌握一切。当署长要拔枪的时候，他已经被岛津开枪射杀。克哉大叫署长的时候，舞耶等人已经从岛津后面出现，并且用枪指着他的头。而叫舞耶开枪杀了他，岛津发出阴邪的奸笑，原来他的手下已经包围了克哉。舞耶和克哉打了一个眼色之后，克哉便开枪发难。

在这一场战斗之中，岛津和他四个 SAT 手下都不会发动魔法攻击，他们只会开枪和发出催眠弹。尤其要小心他们枪击的威力很大，任何一枪便可以致命。玩家可以从物理防御方面着手，除了可以使用一些提高防御力的魔法外，在降魔 PERSONA 的时候，可以选择一些物理防御力高的 PERSONA。还有一些拥有对飞行技无效或反射的 PERSONA，也会对玩家有帮助。把岛津打倒之后，克哉上前为他扣上手铐，不过奄奄一息的他仍然觉得自己和新世塾没错。相反同样奄奄一息的署长，为了所犯过的罪而十分后悔，最后想说出新世塾的根据地时不支死去，克哉向死去的署长致敬，PAOFU 也觉得署长是一条好汉。

第十三章 PAOFU 的目的

须藤龙藏的阴谋

舞耶等人离开野外音乐堂之后，便回到 PAOFU 的工作室。PAOFU 已经控制了须藤龙藏的所有电话，包括他的住宅、办公室和手提电话，甚至他用公共电话也可以进行窃听。众人终于等到须藤龙藏的动静，听他和云豹的电话内容，知道岛津和署长已经死了，而且还知道是舞耶他们下手的。众人很惊讶在何时被敌人监视着。云豹的目的是向须藤取报酬和要求释放他的弟弟，须藤约他到港南区的废工厂进行交易，到时会将护照、钱和弟弟给他。云豹叫须藤单人赴约，须藤也答应了他。PAOFU 对众人说这是一个好机会，跟着便独自走了出去，临走时还露出怪异的笑容。由于克哉对于 PAOFU 仍然存有戒心，因此便托圭调查有关 PAOFU 的身份。而因为担心 PAOFU 独自行动会有危险，于是便催促众人去废工厂追 PAOFU。

在某所办公室之内，一班人在神坛之前开会，神取和千鹤也在人群当中。正在以拐杖行路的人便是现任外相须藤龙藏，这个神秘的地方便是新世塾的总坛。当须藤问及一位面色不好的男人有关 X－1 的试验结果时，管原陆将便说要回去测试 X－1，并且在离开时因不满须藤龙藏而留下一句“狐假虎威”的话。现在新世塾的干部们，同样担心称为“特异点”的少年，害怕会阻碍他们的计划，而且开始对御前的思想有所怀疑。听到这里须藤警告他们，御前的想法是要他们尽力完成使命便可以了。须藤龙藏一瘸一拐地离开之后，其他的干部也相继离开，只余下神取对着御前，说须藤只是个被野心冲昏头脑的老头。

废旧工厂

舞耶四人追上了 PAOFU，进入了须藤和云豹交易的废工厂。PAOFU 和众人在货柜上看到先到的云豹，但只见他和数名手下，见不到须藤龙藏的踪影。忽然见到云豹和他的手下吃惊的表情，原来并不是须藤龙藏亲自前来，只看到一辆二足步行战车和一大群士兵。云豹见状便立即逃避，只是他的手下来不及反应已被消灭。

PAOFU 看着独自逃走的云豹，一言不发地独自去追他。克哉看着 PAOFU 的背影道：“那个电话是须藤龙藏为了消灭云豹而设的陷阱，他是一早知道的”，众人现在只好追着 PAOFU。在废工厂这个版图之内，会有一些输送带的机关，在 B2 的字条中写着开启控制室的 PASSWORD“19750326”，进入控制室之后才可以令传送带转方向，跟着便可以到达第 2 工厂找 PAOFU。



PAOFU 的真实身份

PAOFU 追踪云豹到了第 2 工厂里，说云豹是逃不掉的，跟着两人便冲出来枪战。PAOFU 把云豹的机枪击落，云豹跪在地上不能动弹，结果 PAOFU 胜了。他拾起云豹的机枪，并且指着云豹。云豹问他那件事过了多少年了，PAOFU 颇有感触地回答已经五年，不过当年胸口的枪伤仍会隐隐作痛。当 PAOFU 正要杀云豹之际，背后传来克哉的叫声“嵯峨，住手”。

PAOFU 感到很惊讶克哉会这样称呼他。经过圭的调查之后，知道 PAOFU 的原名叫“嵯峨”，是珠闲留市特别刑事部的特搜检事。五年前，当时和他一起的女检察事务官在去台湾旅行时因为意外身亡。但事实上是因为两人为了追查 MAFIA 的事件而被云豹所害。PAOFU 便是为了给死去的女检察事务官浅井美树报仇，因此明知废工厂是个陷阱仍然赶来。听到这里 PAOFU 叫克哉住口，并且向着舞耶她们开枪。听到一声惨叫之后，倒地的不是克哉他们，而是须藤龙藏的追兵。

须藤龙藏的追兵只有一辆二足步行战车“X－1”，其实它并不会施展任何魔法，只会使用机枪和炮弹攻击。可以用上次对付岛津的战略，并且还可以向它集中施以电属性的魔法攻击，这对它而言非常有效。当把这辆战车打败之后，克哉便教训 PAOFU，如果为了报仇而使自己双手沾染鲜血，实在很不值得，而也同意克哉的说法。不过这时的云豹也已经奄奄一息，他向众人说刚才袭击他们的兵器，便是陆军第十五师团的司令官管原陆将所自豪的“X－1”，还有他们特训的天诛军。他还说，须藤等人将乘坐日轮号去海中把“青龙的封印”解开。最后叫 PAOFU 代他告诉须藤，他会在地狱之道上等待须藤。云豹交代了遗言之后便死去，PAOFU 说会令他去得安心。**（全文完）**


现在大家跟我一起来
北通游戏产品,从安装到操作——
就这么简单!
其它产品请参阅北通网站或来函索取
BTP-A211
BTP-A221
BTP-A111
BTP-C138A
BTP-C013
北通GBA产品
北通GBC产品
BETOP®
北通产品
详细产品画册可免费索取
通信：广州市第十甫邮局27号信箱 梁海昆 510140
Eail:sales@betop-cn.com
北通电子有限公司 www.betop-cn.com
广州：020-81844931 北京：010-65924094 上海：021-32030726

北京凯华 **酷隆维修中心** 销售游戏机

凡来本连琐店维修主机者均报销车费 20 元(购主机者)

★ PS 原装光头底板型号特全:1001、5501、5502、5503、7000、7001、7002、7003、5903、7501、7502、7503、9000、9001、9002、9003 机的原装光头、底板均有现货。

我们的承诺:成功率百分之百!!!

我们是专业次世代维修中心

高价回收 二手手机 可用手机 换游戏机

好消息: 本店维修部刚从日本进口的次世代游戏机检测维修设备,提高维修实力和质量。

维修机种: PS Ⅰ、PS Ⅱ、DC、SS、GB 机　维修机也保修!让您绝对放心。欢迎寄机维修!

维修范围: 维修游戏机、光头、底板、直读、电源板、换底板、换光驱、换直读、换光眼、换电源板、换机壳,无所不能!

现有特价 PS5903 直读 VCD + 双手柄 + 电源 + AV + 直读 + 记忆卡 + 10 款游戏 = 980 元(限量)

GBA 主机 630 元

暑期维修特惠(只收取换件钱,不收手工费)

二手部: 面向全国回收二手次世代游戏机 (超高价)(PS、DC、GB、PS Ⅱ高价回收手机)

本期新添业务: 交换业务可用手机 CD 随身听 MD 随身听均可拿来折价后交换你可需要的游戏机代买所有机型正版游戏(PS、DC、PS Ⅱ自已定价)

GBA 卡巨便宜每盘价钱应在 60 - 120 元

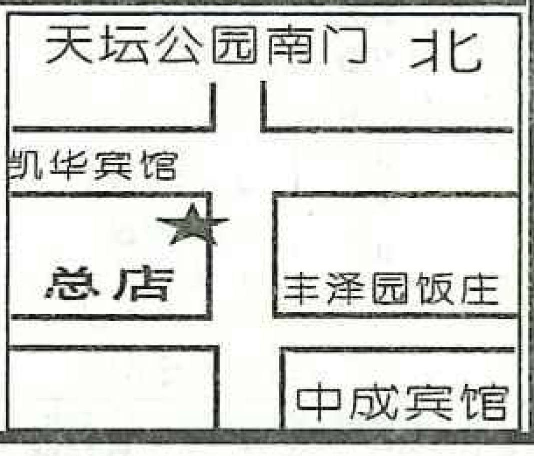
PS one(790 元) PS2(2500 元)

崇文酷隆店址: 北京市崇文区永外安乐林路 10 号(凯华宾馆 3 号门市)

(乘车路线:43、39 路(蒲黄榆站)610 路(李村站)25 路(琉璃井站)

邮编:100075　　联系人:任杰

电话:87279958　　传真:87279958



南京 **兴达游戏** 专卖

专业批发　价格低廉　原装正货

老店新开,全面装修,所有商品一律低价销售

游戏机			
	PS Ⅱ 30000 型 35000 型(原装振动手柄、AV 线 GT3、电源	2700/2950 元	邮费 50 元
	PSone103 型(原装振动手柄、AV 线、直读、中文说明书 + 火牛)	750 元	
	PSone102 型(……火牛)	720 元	
	日版 DC 机(原装手柄、AV 线、火牛、上网卡)	700 元	
	美版、欧版 DC 机(原装手柄、AV 线、原装碟、网卡、火牛)	800/750 元	
	任天堂 GB 手掌机(保修卡 + 4 节原装电池、送卡)	230 元	邮费 30 元
	任天堂 GB 超薄手掌机(保修卡 + 2 节原装电池)	270 元	
	任天堂 GB 彩色超薄手掌机(保修卡 + 2 节原装电池、送卡)	420 元	
	任天堂 GBA 彩色手掌机(保修卡 + 2 节原装电池)	640 元	

由于定稿时间限制,以上邮购价可能会与当时店内售价有出入,请以电询为准

★ 新到日本精装音乐 CD,日本卡通 VCD(日语原声,中文字幕)及 SS、PS、PS Ⅱ、DC 近千种新款光碟游戏价格特低,邮费一律 15 元,现备有详细目录请函索或电询(目录每份 1 元)。其它配件价格请参照其它广告的低价　邮购。为了提高速度请写好回信名址贴足邮票(缺一不复)。

邮购部:南京市秦淮区中华路 357 号。范文祥(收)　邮编:210006 查询电话:025 - 5612618。

售后服务 凡在兴达连锁店所购买的游戏机一周包换、三个月内免费保修。终身维修,如有假货包退,并双倍赔偿给消费者。

地址:

南京市中华路 357 号(原来燕桥 2 号,兴达店)
电话:025 - 2212108
(2、16、33、路公共车、长乐路站对面)
一楼店面,二、三楼网吧　　欢迎光临

批发总部:
南京市中央门建宁路 11 号—10
(金桥市场正对面)
电话:025—5612618 范文祥

凭本期广告　免费上网 2 小时

送给樱战迷的超级惊喜



燃烧的樱花与爱

在刀光剑影的世界里交相辉映

太正的浪漫传说

是令你我长久感动的美好回忆

《樱花大战完全手册》将为“樱战迷”们详细地介绍《樱花大战》中活泼可爱个性鲜明的花组美少女;展示这些年来《樱花大战》推出的游戏、动漫系列作品和周边产品,使你大饱眼福:在这部游戏大作漂洋过海,来到中国大陆的时候,本书还为各位如饥似渴的玩家献上《樱花大战 Ⅰ、Ⅱ》PC 版的完全攻略,成为你们玩游戏的好助手。



热卖中

定价 15.80 元

本刊各地零售点有售

邮购地址:北京 6129 信箱　邮编:100061

邮资免取,加 2 元挂号费

广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递·广告速递

北京天安游戏王国

DC、PS、SS、PC 软件大全,低价出售!!

专业(批发、零售、邮购、维修)

日本索尼 PS 机,北京销售部(兼批发)保证良好信誉,为您做好售后跟踪服务。主机型号:(7000、7002、7501、9001、9002、9003、5501、5000)
日本索尼 PS 机特约指定维修保修部,引进精密仪器,(特聘)专业技术人员精通游戏机电路机各种机械故障,为您的主机排除疑难杂症,注(收费合理)新到一批纯原装 PS、DC 光头,各经销商及机房代收点维修,价格另议,本市维修立等可取,新开设 DC、PS2 加直读业务;外地 3 日内即发货。特价销售各类游戏(套)机,送保修卡、会员卡。

DC 原装主机大展,狂热销价: 欧版 800 元、日版 880 元、美版(全兼容)980 元,邮费 50 元/台。

索尼 PS2(1800 型 + 原装振动手柄 + 电源 + AV 线 + 机架 + 摇控 + 直读 + 金手指) = 3880 元 邮费 80
PS Ⅱ机(1800 型 + 原装振动手柄 + 电源 + AV 线 + 机架 + 摇控) = 3380 元
PS ONE(原装便携光盘机 + 原振动手柄 + 电源 + AV 线) = 728 元 邮费 50 元
索尼 PS(原装 + 双手柄 + 电源 + AV 线 + 直读 + 20 种游戏 + 记忆卡 + 金手指) = 1400 元 邮费 60 元 单机 1050 元 邮费 40 元
索尼 PS(组装)特价:880 元 PS ONE 显示屏幕 660 元 GBA 彩色 32 位手掌机 640 元
GB 超薄手掌机(原装 + 手柄 + 电源 + 皮套 + 放大镜 + 2 节电池 + 30 合 1 以上合卡 + 专用耳机) = 358 元 邮费 30 元 单机 258 元 邮费 20 元
GB 彩色手掌机(原装 + 电源 + 2 节原电池 + 手柄 + 皮套 + 放大镜 + 彩色卡 32 合 1 + 专用耳机) = 538 元 邮费 30 元 单机 398 元 邮费 20 元
世嘉 MD Ⅱ型机(双制式 + 电源 + 双手柄 + 电源 + AV 线 + 制转盒 + 视频线 + 卡) = 158 元 邮费 30 元 单机 120 元 邮费 20 元

次世代周边

北通(BT)产品,北京批发销售部:		游戏机屏幕)	350 元	PS/SS AV 线、RGB、S 端子线	均 30 元	DC BT 振动手柄	68 元
BT PS 美版双振动手柄	55 元	BT PC 格斗王手柄	48 元	超任手柄、AV 线、电源	28/40/45 元	DC(金手指书 + 金手指功能盘)	19 元
BT PS 野牛 2 振动手柄(纪念版)	58 元	本月特价区(配件邮费 10 元/个)		DC 原装记忆卡	118 元	DC 振动手柄(透明)	48 元
BT PS 小精灵摇杆	68 元	SS 4M 加速卡(全兼容)	98 元	DC 原装振动器	118 元	DC 专用电源	28 元
BT PS1M 透明 IC 记忆卡	28 元	PS 原装光头(包安装)	200 元	DC 原装手柄	99 元	DC 键盘	98 元
BT PS2M 透明 IC 记忆卡	48 元	PS 手柄转 PC 连线(带驱动)	15 元	BTDC 组装手柄	38 元	DC 转 PS 手柄插口	88 元
BT PS4M 记忆卡	65 元	PS 原装手柄	48 元	DC 制转	55 元	DC 原装 1M 记忆卡	118 元
BT PS 金手指卡Ⅱ中文(赠书)	45 元	PS 振动手柄(原)	98 元	BTDC 组装振动器	48 元	PS ONE 电影卡	198 元
BT 铁手振动枪(带脚踏)Ⅰ/Ⅱ	58/88 元	PS/SS 组装手柄	均 10 元	BTDC2M 记忆卡	38 元		
BT VGA 转换器(将电脑显示器作		SS 光头(原装 JVC)	150 元	BTDC4M 记忆卡	45 元		

土星乐园 土星玩友福音,本乐园收藏了 SS 新老游戏软件近 1000 种(市面有的或未见过的),本乐园均备有大量现货,热卖价:电询!邮费 10 元/次,欢迎来店购买或邮购。邮购请在汇款单附言栏写清游戏名称即可,或来信索目录,2 元/份
土星乐园将不断增添游戏种类,同时希望众玩友从新拿起土星机,重振龙威,进行您的游戏旅程吧!!

索尼 PS 经典系列篇登场,此软件均为港产仿原装黑盘,每张 25 元,邮费 10 元/次。DC 正版黑盘 25 元/盘

前线任务抉择	1CD	机器人大战 α	1CD	太空战士 7	4CD	阿兰多拉 1,2	各 1CD	疯狂医院	2CD	天诛 4	1CD	私立学园 2	2CD
前线任务 2、3	各 1CD	梦幻模拟战 1 + 2	1CD	幻想水浒 1,2	各 1CD	龙战士 3、4	各 1CD	极品飞车 3、4、5	各 1CD	武道士之忍 1、2	各 1CD	街霸 EX/街霸 2	1CD/1CD
机器人大战 F	1CD	梦幻模拟战 4 + 5	2CD	太阁立志传 2,3	各 1CD	生化危机 1,2	各 2CD	GT 赛车(真人版)	1CD	雷霆战机 1,2	各 1CD	舞王 1,2 各	1CD
机器人大战 F 完结篇	1CD	王者模拟战	2CD	鬼魂力量 1,2,3	各 1CD	生化危机 3	1CD	GT 赛车 1	1CD	越南战役	1CD	超时空要塞 1,2	各 1CD
第二、三、四机器人大战各	1CD	信长野望烈风传	1CD	绝地风暴 1,2	各 1CD	生化枪版	1CD	GT 赛车 2	2CD	越南战役 X	1CD	虹色青春	1CD
机器人大战 EX	1CD	信长野望武将风云录	1CD	三国志 2,3,4,5,6,7各	1CD	古墓 1,2,3,4,5	各 1CD	97、98、99、2000、2001FIFA	各 1CD	魂斗罗 1,2 各	1CD	心跳 1、心跳 2	2CD/5CD
SD 机器人大战	1CD	成吉思汉 - 苍狼与白鹿	1CD	三国志诸葛孔明传	1CD	战栗之门	3CD			沙罗漫蛇	1CD	爱之彩歌	2CD
机器人大战 G 世纪 ZO	2CD	成吉思汉 - 元朝秘史	1CD	大航海 2,4	各 1CD	亚典娜	3CD	实况 3、4、5	各 1CD	性感沙罗漫蛇	1CD	新世纪钢铁女朋友	2CD
新机器人大战	2CD	浪漫沙加 1,2	各 1CD	时空之轮 1	1CD	太阳表决	1CD	格斗力量 1、2	各 1CD	沙罗漫蛇战略版	1CD	浪客剑心 RPG	1CD
机器人战线	1CD	太空战士 4、5、6(超任版)	3CD	时空之轮 2	2CD	圣诞节 3	3CD	天诛 1	1CD	95、96、97、98、99 格斗王各	1CD	1945 Ⅰ - 1945 Ⅱ	各 1CD
真魔装机神	1CD	太空战士 6	1CD	寄生前夜 1	2CD	闭锁医院	1CD	天诛忍凯旋	1CD	铁拳 1,2,3	各 1CD	浪客剑心	1CD
机器人大战 GF	4CD							天诛忍百选	1CD	私立学园 1	2CD		

3DO 怀旧篇 虽说有些古董,但众游戏前辈谈起 3DO 还是有许多经典值得一玩,本怀旧屋收集了 70 种软件,备有大量现货,不妨怀旧长廊一瞧,仅 30 元/张,邮费 10 元/次。并可交换。索目录 2 元/份。

SFC N64 软件 ★超任盘(对应 PC、送目录、全部游戏)100 元/套 邮费 10 元 ★N64 节目盘(对应 PC、送目录、6 张全部游戏)160 元/套 邮费 10 元
★超任 SFC 磁盘,4 元/张,含盘 + 节目,目录 2 元/份。SNK 光盘 41 余种 60 元/张

动画 VCD:动画 VCD、CD、日剧品种繁多,并可任意订连续剧其中一张,PS 游戏 1800 种,PC 游戏 1200 种,目录 2 元/份

收藏版:PS 游戏完全攻略书,限量发售!!注:每本攻略均附送港产仿原装黑盘 1 套,以下 1CD 为附送 1 张的游戏,2CD 为附送 2 张的游戏,以此类推。以下标价均含盘的价格,另免邮费,莫失良机。

攻略书名称	价格										
三国 7(1CD)	40	永恒传说(3CD)	62	放浪冒险潭(1CD)	40	实况足球 4、5 各(1CD)	40/40	机器人大战 α 外传(1CD)	40	高达 GF(4CD)	90
神来(送 1CD)	46	勇者斗恶龙 7(2CD)	50	生化危机 3(1CD)	43	生化危机 1、2 各(2CD)	60/60	恶魔城历险记(1CD)	40	99 拳皇(1CD)	35
龙骑士传说(4CD)	73	午夜列车(2CD)	48	寄生前夜 2(2CD)	55	龙战士 4(1CD)	40	基列野望(1CD)	40	沙加徽章(1CD)	40
射雕英雄传(1CD)	42	天诛 2(1CD)	40	007 Ⅱ之黑日危机(1CD)	42	古墓 4、5(各 1CD)	40/40	北欧女神(2CD)	60	机器人大战 α 外传(1CD)	40
		机器人大战 α(1CD)	40	封神演义仙界大战(1CD)	43	恐龙危机 1、2(各 1CD)	40/40	劲舞劲舞(1CD)	30		
				太空战士 7、8、9 各(4CD)	90/90/90	燃烧战车(3CD)	70				

GB 手掌机卡特价处理,未能详登其余合卡 10 元 - 30 元 邮费 2 盘 5 元以此类推,两盘以上起邮

电光超人	10	叮当猫 2	15	异形 3	16	口袋青、绿	18	彩虹六号	20	太空战士 8	20	燃烧战车	28	2000 力作 6 合 1	30	GBA 手掌机卡可交换	
魂斗罗	10	黑船党之谜	15	沙漠风暴	16	大战略 2	18	罗德岛战记	20	牧场物语 2	20	口袋水晶(中文版)	28	9 合 1 B9010	30	玛力奥秘	280 元
忍者神龟	10	美少女战士	15	蝙蝠侠 3	16	吞食天地	18	勇者斗恶龙	20	8 合 1 AG814	25	奥运 2000	28	25 合 1EL - 9953	30	恶魔城	468 元
科学怪人	10	机械战警	15	太阳勇士	16	热血时代	18	玛丽	20	9 合 1 格斗型	25	游戏王 3	30	25 合 1 T8020	30	快打旋风	350 元
鸟人战队	10	口袋红	15	玛娜传奇	16	弹珠台	18	游戏王	20	12 合 1 BM0227	25	萨尔达传说之时空之章	30	32M9 合 1 - C	48	拿破仑	220 元
3DO 大兵	10	恶魔城 2	15	SD 机器人大战完结篇	17	太空战士Ⅳ	18	孤岛冒险者	20	悟空激斗篇	25	大地之章	30	32M10 合 1 - E	48	GTA 赛车	355 元
摔角 2	10	F1 赛车	15	真女神转生 2,1	17	玛丽 3	18	麻雀兵	20	心跳回忆(文艺篇、体育篇)	28	盗墓者	30	32M 14 合 1 - B	48	F/ZERO	200 元
洛克人 5	15	鬼隐居	15	街霸	17	格斗四人组	18	新机器人大战	20	孤岛冒险者(中文版)	28	16M 11 合 1 - A	30	32M 12 合 1 - F	48	寂静岭	350 元
57 合 1	15	幽游白书	16	超人足球	17	牧场物语 2、3	20	三国志Ⅱ(中文)	20	勇者斗恶龙(中文版)	28	16M 7 合 1 GPS039	30	64M 29 合 1 DC - 071	98	GF 赛车	320 元
98 格斗王	15	真人快打 3	16	第三次机器人大战	17	口袋红、黄、绿、青(中文)	20	打碟	20	时空赛车	28	4 合 1 BC - 42 - 52	30	64 8 合 1 文字会卡	98	龙战士	350 元
名侦探柯南	15	牧场物语	16	Super 121 合 1	17	口袋银、水晶、紫	20	第二次机器人大战(中文)	20	魔法骑士 3(中文版)	28	2000 力作 4 合 1	30			F1 赛车	318 元
公主钟声	15	职业篮球	16	龙诛	18					实况 2000	28					皇家骑士团	350 元
																黄金太阳	350 元

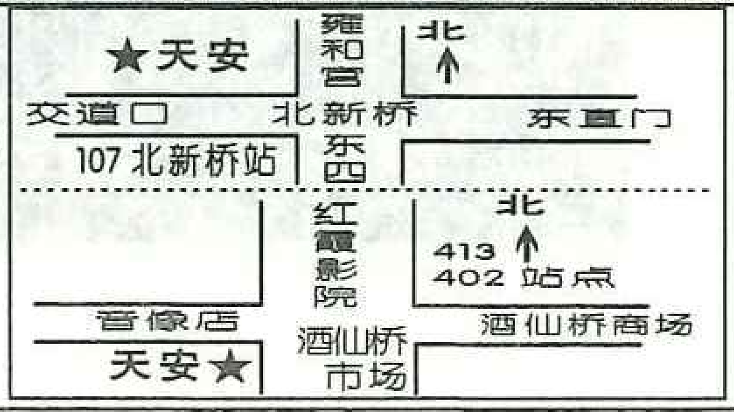
专业二手货市场,本店系二手货指定回收,销售中心,并可交换新旧主机,回收机种及软件(PS、SS、3DO、SNK、GB、MD,电脑,随身听及各种二手电器设备。
所售二手货商品及相关配件均备有实物拍摄 VCD 光盘,免去一切后顾之忧,欢迎索取 30 元/张,免邮费,一定填汇款单索取。
特别推荐二手特价专业 14 寸日本原装 N 制,监视器 480 元/台 邮费 160 元/台

二手游戏机系列:(邮费 50 元/台)
土星机 + 双手柄 + 电源 + AV 线 + 盘 + 七成新/九成新 = 450 元/550 元
索尼 PS 机 + 双手柄 + 电源 + AV 线 + 20 张盘 + 记忆卡 + 九成新/七成新 = 650/450 元
SNK 卡带机 + 手柄 + AV 线 + 电源 + 饿狼 3 卡 + 八成新 = 2600 元
SNK 光碟机 + 手柄 + AV 线 + 电源 + 盘 + 八成新 = 890 元
SNK 手掌机彩色/黑白 + 九成新 = 400 元/300 元
MD 世嘉便携机(兼容 MD 游戏盘、MD 卡、CD)八成新 990 元
超任主机 + 32M 磁碟机 + 双手柄 + AV 线 + 2 电源 + 10 磁盘 + 八成新 = 650 元
世嘉 CD 机(兼容 1,2 型 MD 机) + 八成新 = 300 元
世嘉 GG 彩色手掌机 + 电源 + 卡 + 七成新 = 410 元
GB 手掌机普/薄/彩 主机分别 + 电源 + 放大镜 + 卡 + 九成新 = 180 元/200 元/480 元

另有废旧拆件用 SS 机/超任机/GB 机 = 135 元/50 元/75 元
二手随身听系列:(邮费 20 元/台)
索尼 CD 机/D - E441/D - E500/D 线控 + 皮套 + 防震 + 电源 + 九成新 = 780/350
索尼 CD 机 D - 305 + 皮套 + 电源 + 耳机 + 八成新 = 550 元
索尼磁带机 GX652/FX613/GX614/EX600/FX877/EX674/GX654/FX675/FX5 收录放 + 电池 + 耳机 + 银灰色八成新 = 300/480/480/700/650/700/700/700/500/元
松下磁带机 RQ - SX35/RQ - SX41/RQ - SX50/RQ - NX60V/XX88V/RQSX - 20/RQSX - 77V + 线控 + 充电器 + 电池 + 九成新深蓝色 = 450/450/680/300/480/300/500 元
2.2 寸便携小电视 可接 AV 玩游戏等带收音机功能 880 元 卡西欧 1.5 寸高清晰小电视 八成新 700 元
4.5 寸彩色电视机 600 元 5.5 黑白电视 400 元
松下便携 VCD 机,带遥控 + 九成新 = 950 元

GB、MD 换卡,面向本市,不对外地。本店备有大量 GB 单卡、合卡,售价 10 元 - 35 元,欢迎来门市购买,邮购参照其它店广告即可,GB 卡免邮费。

欢迎来信来电索取各种目录。凡给本店来信一定填写好,贴好邮票的回邮信封及 2 元钱。(须写清目录种类) 营业时间:早九点 - 晚八点(节假日不休息)
来信或汇款请寄:北京市东城区交道口东大街 31 号 褚振亮(收) 邮编:100007 咨询服务热线:(010)84012073 二手货信息咨询(010)84027282
北新桥总店地址:乘 106、116、13、107 路公汽车到北新桥下车,红绿灯西 107 北新桥站对面即是。
酒仙桥第一分店地址:乘 401、402、408、413、、418、813 路公汽到酒仙桥商场下车,413、402 酒仙桥商场站点斜对面口内 15 号即是。
三里河第二分店地址:乘 13、21、15、19 路汽车到儿童医院下车,红、绿灯西 10 米路北即是!邮购只限总店,分店零售价格以门市标明价格为准。



北京瑞明兴隆游戏服务中心

广告速递

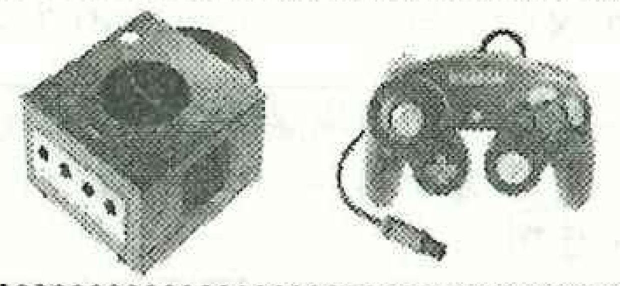
礼上 http://taokimalu.at.china.com"网"来

批发、零售、维修、邮购
面向全国回收二手主机

休闲假日别徘徊
快到瑞明兴隆来

注意:本服务中心已与扬帆佳业维修中心连锁经营维修游戏机业务。PS、DC、SS、PS2、GB等不读游戏。无图像、手柄失灵误插220V电源烧机、换光头、换光眼、换芯片、换电源板、换底板。外地玩友可将主机邮至本连锁服务中心进行维修。

时尚主机



任天堂128位
NGC游戏机
价格 电询



任天堂32位手掌机
GBA 590元
皮卡丘限定版
GBA主机 1180元



百代 WSC 580元
百代 WSC + 太空战士Ⅱ
限定版 1050元

本中心质量第一,服务第一,价格公道,所售主机均为原装正货,保修三个月,终身维修。

游戏主机

PS2 10000型(双振动手柄 + 原8M记忆卡 + 驱动盘 + 直读 + AV线 + PS2支架 + 20款游戏)4850元含特快邮费
PS2 15000型(双振动手柄 + 原8M记忆卡 + 驱动盘 + 直读 + AV线 + PS2支架 + 20款游戏)4550元含特快邮费
PS2 18000型(双振动手柄 + 原装遥控器 + AV线 + 支架 + 电源线)2900元
PS2 30000型(双振动手柄 + AV线 + 支架 + 电源线) 2600元
PS2 35000型(双振动手柄 + AV线 + 支架 + 电源线 + 正版GT3) 市价最低
PS one套机型(双振动手柄 + 原AV线 + 原电源 + 原装记忆卡 + 多款游戏) 880元
PS 7501套机(双振动手柄 + AV线 + 原电源 + 记忆卡 + 游戏) 780元
PS金手指直读 18000 - 35000型 390元
奥林巴斯眼镜可视器可与PS、DC、PS2、VCD、DVD相连
FMD - 01 3600元 52寸 FMD - 200 3900元 52寸 FMD - 250 4850元 62寸
DC日版 790元 DC欧版 780元 DC美版 850元
GB彩机 390元 GB薄机 240元 WS 280元 NGP彩机 400元 PS2原装VGA 360元

主机邮费35元
掌机邮费20元

二手主机

八成新PS 7501/5501/1001(双手柄 + 记忆卡 + 电源 + 游戏)650元 保修三个月
八成新DC(双手柄 + 记忆卡 + 电源 + 游戏) 750元 保修三个月
九成新GB彩机(带卡) 390元 九成新GB薄机(带卡)210元 九成新PS2(双手柄 + 8M记忆卡 + 电源 + 游戏)1900元

游戏配件及周边

配件	价格 邮费		价格 邮费		价格 邮费		价格 邮费
PS2原装振动手柄	260/20	PS纠错王VCD卡	260/20	DC原装手柄	80/8	DC 4M记忆卡	58/8
PS2 8M记忆卡	280/20	PS原装记忆卡	95/10	DC彩包透明手柄	55/8	DC专用制转	70/8
PS/PS两用遥控器	90/10	PS原装振动手柄	95/10	DC原装振动包	130/8	DC摇杆	180/20
PS手柄转DC手柄器	98/15	PS彩色振动手柄	65/10	DC组装振动包	55/8	DC方向盘	280/20
PS Btat Mania打碟机	310/20	PS→PC手柄接口(单头)	10/10	DC原装记忆卡	155/8	DC沙锤	150/20
PS原装木吉它	175/20	PS→PC手柄接口(双头)	15/10	DC 1M记忆卡	38/8	DC格斗手柄	65/10
PS原装双人大摇杆	260/30	PS→PC手柄接口(对应振动)	65/10	DC 2M记忆卡	48/8	DC金手指	180/10
GB放大镜(带灯)	15/6	GB夜用灯	15/6	FF8情侣表	135/6	FF8、合金装备、樱花、烟盒	45/8
GB贴膜	15/6	GB五彩腰包	15/6	生化危机 手表	75/6	FF8火机,笔盒	30/6
GB电源	15/6	PS原装包	75/6	拳皇人物照片	40/套/6	FF8项链	20/6
GB摇杆	10/6	PS one原装包	55/6	拳皇原版宣传画	25/张/6	FF8戒指	15/6
GB笔形充电器	35/8	DC原装包	75/6	拳皇项链、戒指	25/6	射雕英雄传情侣表	120/10
GB万用对战线	15/6	FF8手表、腰表	75/6	游戏人物胸牌(可定做)	10/6	世嘉电子狗	550/20

经典GB卡邮费3元 GB合卡请电询! 另:金手指65元 邮费5元

古墓丽影	85	牧场3	49	玛丽DX	38	大战争外传	45	口袋恋爱	25	三国志(中)	25
NBA2001	55	牧场2(中)	48	1942	42	海陆空大战2	35	飞龙拳EX	20	魂斗罗6	16
樱花大战	85	三国志2(中)	36	实况2000	48	人狼泰山	46	口袋红(中)	33	洛克人8	25
牧场物语3	45	太空8(中)	38	FIFA2000	45	大富翁(中)	40	口袋绿(中)	33	光之继承者	33
口袋妖怪(金,中)	39	心跳(文)	50	拳皇2000	48	罗德岛战记	35	口袋黄(中)	35	名侦探柯南系列	23
口袋妖怪(银,中)	39	心跳(体)	50	拳皇99	47	97格斗	35	口袋青(中)	33	SD机器人大战	29
游戏王1(中)	50	合金装备	48	口袋卡片	35	饿狼3	22	太空战士四(中)	26	王国物语	35
游戏王2(中)	75	口袋妖怪水晶	48	金银2合1(中)	58	侍魂	26	吞食天地3(中)	26	95格斗	23
勇者斗恶龙(中)	45	坏玛丽2	43	新世纪福星战士	56	斩红郎	32	第二次机器人大战	34	96格斗	23
萨尔达传说(中)	45	坏玛丽3	45	再生侠	48	幽幽白书系列	22	第五次机器人大战	35	圣剑传说	24

PS2、DC、GBA、WS、NGP正版游戏、GBA国产卡每盘95元

品名	价格/邮费										
PS2实况足球2001	580/10	PS2寂静岭2	550/10	DC机器人大战α	450/10	GBA快打旋风	360/10	WS GG格斗(彩)	390/10	WS机甲战士(黑)	180/10
PS2鬼武者	530/10	PS2皇牌空战4	电询/10	DC樱大战	490/10	GBA皇家骑士团	390/10	WS宇宙大合号(彩)	380/10	WS原装连接线	电询
PS2维罗尼卡	480/10	PS2真三国无双2	560/10	DC樱大战2	520/10	GBA黄金的太阳	360/10	WS仙界传2(彩)	370/10	WS梦幻模拟战(黑)	280/10
PS2鬼泣	580/10	DC莎木2(限)	580/10	DC樱大战3(限定版)	790/10	GBA街霸ⅡX	350/10	WS数码暴龙02(彩)	370/10	WS数码暴龙(黑)	260/10
PS2决战2	490/10	DC莎木(回归版)	420/10	DC维罗尼卡完全版	490/10	GBA龙战士	340/10	WS高尔夫球(彩)	360/10	NGP瞬剑士	230/10
PS2实况5	520/10	DC莎木	550/10	GBA超级玛莉	290/10	GBA柯纳米赛车	350/10	WS SD高达(黑)	180/10	NGP拳皇R1	220/10
PS2 Z·O·E	520/10	DC特大号足球	480/10	GBA洛克人EXE	350/10	GBA玛莉奥赛车	320/10	WS SD高达英雄传(彩通)	220/10	NGP侍魂	230/10
PS2风之克罗诺亚2	490/10	DC阿卡迪亚	550/10	GBA恶魔城	450/10	GBA游戏王5	420/10	WS机器人大战2地上篇	350/10	NGP12合1	280/10
最终幻想X	580/10	DC梦幻之星1	520/10	GBA GT-A赛车	360/10	WS太空战士(彩)	380/10	WS机器人大战2宇宙篇	360/10	NGP拳皇大富翁	240/10
PS2 GT3	290/10	DC索尼克(限定)	530/10	GBA拿破仑	350/10	WS太空战士(彩)2	430/10	WS机器人大战2银河篇	390/10	NGP拳皇R2	230/10
		DC梦幻之星2	530/10	GBA 机器人大战A	350/10	WS机动战士(彩)	390/10	WS午夜凶铃(黑)	280/10	NGP9合1	280/10

PS2游戏大全 10000 - 35000专用 价格低廉 邮费15元

生或死Ⅱ(激斗篇)	炎之爆笑军团	血腥咆哮	电车GO3	第一神拳	决战Ⅱ	猴岛小英雄
机甲战士2	毁灭	真三国无双	山脊5	沙罗曼蛇	维罗尼卡完全版	指挥家Ⅱ
柯纳来世界联盟足球	鬼武者	鬼泣	NBA2001	东京bus	魔剑爻	空中权利
首都高速ZERO	火爆战车	牧场物语3	最终胜利	狂热节拍dx4th	棋牌大全	街头蓝球
EA足球	网球	蚊	麻雀Ⅱ	ZOE	高达	疯狂出租车
红色警戒	VR摩托	梦幻骑士2	花火	保镖	太空战士10	台球2001
甲子园2001	GT3	实况5	风之克罗地亚2	暗云	街头滑板	全明星网球
	铁拳TT	三国志VⅡ	前线任务	决战	越野电单车	梦幻骑士Ⅱ

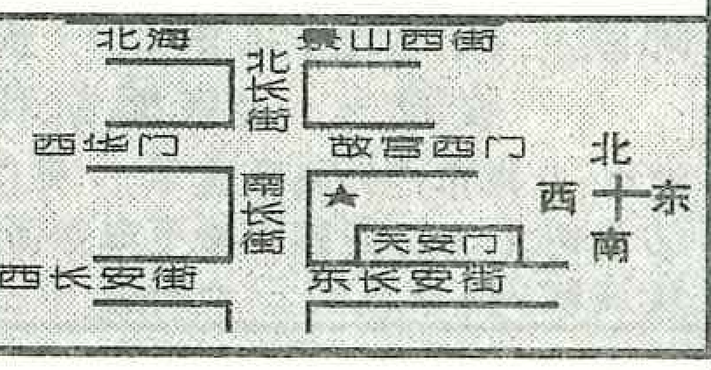
新千年,新世纪,电脑动画新感觉,多张压缩为一张,精彩超值,PC版均为金碟,超低价,邮费15元。

名称	PC片数						
强殖装甲	1·	高达W	3·	柯南剧场版	1·	街霸V	1·
风魔小次郎	1·	高达V	3·	青青6号	1·	3×3只眼	1·
龙珠	2·	高达X	3·	幽幽白书全集	6·	街霸完结篇	1·
灌蓝高手	6·	高达G,高达Z	3·/3·	DNA2	1·	安达充,棒球小子	5·
封神演义	2·	不可思议(青龙)	2·	逮捕令	1·	银河英雄传说外传	1·
橙路	3·	不可思义议(朱雀)	2·	剑风传奇	2·	新世纪福星战士(TV + 剧场)	2·
金田一少年事件薄	2·	超时空07TV版	1·	游戏王	3·	浪客剑心前传(十字伤)	1·
神行太保(圣子到)	2·	银河英雄全集	7·	机器猫	1·	中华一番	2·
圣斗士星矢系列	2·	头文字D	1·	樱花大战	1·	GTO,柯南TV	2·/7·
城市猎人	1·	圣斗士四大剧场	1·	猫和老鼠	2·	圣斗士全集	4·
罗德岛战记	2·	圣斗士北欧篇	2·	瑟男杰特	2·	安达元棒球小子后续	2·
高达08MS小队	1·	浪客剑心TV版	4·	新世纪福星战士(TV)	2·	蓝色力量	2·
		超-时空要塞TV	2·	少年街霸	1·	银装骑攻队	1·

日剧、连续剧、电影	PC片数		
GTO麻辣老师	2·	周润发经典全集	2·
沙滩小子 + 未成年	3·	李连杰经典全集	2·
危险关系 + 午夜凶铃	3·	007(1-19)全集	6·
爱没有明天 + 传说教师	3·	小宝与康熙	5·
不落的太阳 + 美丽人生	3·	星之金币全集	2·
理想结婚 + 妙手情天	3·	另一个天堂	2·
英雄	3·	与亿万富翁结婚的方式	3·
周星弛经典全集	1·	千年之恋/成龙全集	3·/3·

店址及汇款地址:北京市西城区南长街12号 邮编:100031
电话/传真(010)66054729 收款人:赖伟涛

乘车路线:1路、4路、5路、52、57路中山公园站下车或乘地铁到天安门西站下车换乘5路西华门站下车北走20米路东或从北海乘5路西华门下车,南走100米路东



实在的价格、放心的质量、优质的服务、快捷的邮购速度，游戏的魅力、尽在博凯利公司！！！

喜讯 十一店庆

北京博凯利游戏精品邮购价目表(原北京鲲鸿公司)

全场热卖 买一送一

主机自选区

PSONE：袖珍游戏机套餐＋送配件自选价值300元内＋AV线＋20款游戏(自选)920
PS套餐：主机(自选)＋送配件(自选)价值300元内＋AV线＋20款游戏(自选) 950 型号：7501/9002/9001
PS2代游戏机：18000型/35000型/30000型＋原装震动手柄＋8MB记忆卡＋电源＋摇控器＋AV线＋直读＋PS2键盘＋20款游戏自选 3200/3400/3000
PS2代游戏机原配：18000型/35000型/30000型＋原装震动手柄＋AV线 2900/2550/2650
DC主机套餐：美版/日版/欧版/亚版＋送配件(自选)价值300元内＋VCD播放器＋AV线＋火牛＋30款游戏(自选)：950/890/850/820
GB单机：任天堂：NGC主机＋路易鬼屋历险 电询
GBA：32位手掌机＋送GBA卡价值300元内自选 五色自选 白/蓝/紫/红 660
GBA2001限定版＋送GBA卡价值300元内自选 五色自选白/蓝/紫/红 720
GB彩机/薄机/厚机＋送GB卡(自选)价值80元内不限卡数 420/200/175
GB2001限定版夜光比卡丘彩色超薄手掌机(可自调颜色) 580
GB2001超薄萤光机(分白天、夜晚使用)送GB卡价值80元内不限卡数 360
NGP彩色手掌机＋送卡核金弹头＋送卡99拳王 650
GB套餐：GBA套餐 GBA主机＋送配件(自选)＋价值100元内＋送GBA旅行充电电源＋送GBA卡价值400元内 1020
GB厚机套餐：厚机＋送配件(自选)价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数 220
GB薄机套餐：薄机＋送配件(自选)价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数 240
GB彩机套餐：彩机＋送配件(自选)价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数 460

本公司高价回收各种二手机游戏机
按本区价格60%－70%回收外地玩
友可寄机回收

主机邮费50元/台 GB机邮费20元/台
GB套机邮费30元/套

凡购买任何一款PS、DC、主机者均送MD游戏机、2001格斗游戏机、影武者游戏机、超级赛车游戏机、会员卡、可自选，数量有限，售完为止。
凡购买任何一款GB主机套餐者均送超薄“四驱车”，一辆带发动机的四轮备胎数量有限送完为止。

二手主机自选区

九成新PS机(自选)＋送配件(自选)价值200元内＋PSVCD卡＋20款游戏(自选) 750元 型号：7501/7500/9001/9002
八成新PS机(自选)＋送配件(自选)价值200元内＋PS原装液晶记忆卡＋20款游戏(自选) 650元 型号：7000/5501/7000/7001
七成新PS机(自选)＋送配件(自选)价值200元内＋PS震动方向盘＋20款游戏(自选) 550元 型号：5500/7002/9003
SS主机三洋光头/JVC光头＋(双手柄＋4MB加速卡＋樱花记忆卡＋金手指卡＋电源＋20款游自选 400/450
DC主机：日版/美版/欧版＋送配件(自选)价格200元内＋20款游戏 680/700/570
PSONE机：主机＋送配件自选(200元内＋电源＋AV线＋旅行充电电源/＋20款游戏自选) 700
GBA主机＋送卡(自选)价值300元内 460
GB彩机/荧光机/薄机/厚机＋送GB卡(自选)价值80元内 310/300/150/120
世嘉16位手掌机：300元 N64光碟机＋送双手柄＋开机盘＋电源＋游戏＋记忆卡 850

主机邮费50元/台
手掌机邮费20元/台

凡购买任何一款二手主机者均送世界最新型“战斗机”一架F14A“花花公子”战机、AH－6413“长弓阿帕奇”攻击直升机F14A“狼群中队战斗机”可自选，并可自行组装。想拥有自己的最新的战斗机模型吗？那么快快行动吧！

SS经典游戏隆重登场，我们每期都将奉献给玩友不同的SS经典游戏，软件均为金碟超低价，买4张送一张可自选，邮费每次10元。

001：吞食天地	1	021：皇国传书	1	041：深水恐惧	2	058：心跳回忆－旅立之诗	1
002：魔剑女神	1	022：光明与黑暗	1	042：守护英雄	1	059：雷延战机	1
003：97拳皇	1	023：基兰野望	1	043：侍魂 RPG	1	060：重装机兵2	1
004：梦游美国	1	024：妖艳电视麻雀	1	044：三国V	1	061：飞龙 RPG	4
005：斩红朗无双剑	1	025：闪电出击	1	045：光明与力量1阻级击神子	1	062：SD高达	2
006：命令与征服	2	026：依苏全集	1	046：光明力量2王都巨神	1	063：魔剑美神2	1
007：1945 Ⅱ	1	027：天草降临	1	047：光明力量3冰臂邪神宫	1	064：春风战队2	1
008：生化危机	1	028：龙之力量	1	048：梦幻1＋2	1	065：育成足球2	1
009：水浒传	1	029：魔道物语	1	049：梦幻3	1	066：洛克人 RPG	1
010：孔明传	1	030：D之食卓1	2	050：梦幻4	1	067：精灵王记传	1
011：真女神转生	2	031：海底大战争	1	051：梦幻5	1	068：恋爱故事	1
012：骨头先生	2	032：龙与地下城	2	052：恶魔战士3	1	069：世加3合1	1
013：紫炎龙	1	033：大航海时代2	1	053：魔兽争霸	1	070：格兰蒂亚	2
014：战国传说	1	034：大航海时代外传	1	054：仙剑奇侠	1	071：雷神之锤	1
015：街霸二	1	035：四国战击	1	055：机器人大战F完结	1	072：机动战舰	1
016：街霸三	1	036：魔道物语	1	056：恶魔城	1	073：98法国世界杯	1
017：GT赛车	1	037：飞龙2	1	057：放课后恋爱俱乐部	2	074：提督绝断3	1
018：第五元素	1	038：世嘉拉力	1			075：太阁立志传	1
019：核金弹头	1	039：千年帝国	1				
020：卡片招换师	1	040：武装雄狮2	1				

※最新推出※

1、GB万用网通卡(适用于GB、GBC、GBP、GBA主机)可浏览游戏网站，下载游戏，可在最快时间里，花最少的钱玩上最新的游戏，并送VSB键盘一个 220
2、GB8M存储卡(适用于GB、GBC、GBP、GBA主机)在玩GB文字单卡或合卡时，常常会因丢失记忆给您带来无限烦恼，现在有了GB存储卡就不会了，不论是单卡或合卡，所有文字游戏的记录不会丢失，您再也不会因GB卡无电或因合卡游戏过多而无记忆而烦恼 85
3、GBA32 M可录机可录卡；您想不用花钱就能得到GBA卡吗？只要拥有了GBA32M可录机、可录卡，就可以实现 175/95
4、GBA万用电视天线，想用GB看电视吗？只要有了GBA电视天线，会满足想任何要求 150

★以上产品本公司会员均免邮费，并享受9折优惠并送F/A18－A皇蜂VFA－113刺客、A－10A沙漠疣猪攻击机。F－117A夜鹰隐形战机、F－16A北约老虎大会，战斗机模型，自选可自行组装

配件自选区

DC手柄 原装/组装/格斗	69/36/33	DC原装键盘/鼠标	110/70	3D立体数码液晶 投影眼镜	580	GB万用对战线/放大镜	10/15
DC记忆卡 2M/8M记忆卡	35/40	DC原装光头	200	PS2原装震动手柄	150	GB彩/薄/厚电源	8
DC原装记忆卡(带屏幕)	120	DC制转	35	PS2键盘(USB插口送对应游戏一张)	280	GB彩/薄/机壳	15
DC震动卡 组装/原装	26/78	PS金手指(可对应所有机型的主机)	30	PS2鼠标	190	GB便携试彩透皮套	15
DCVGA/万用VGA	45/270	PS 120格记忆卡	45	PS2电源	50	GB彩/薄/笔式充电器	25
DC用GB/NGP模拟器(DC上可玩GB/NGP游戏)	65	PS原装液晶记忆卡	85	GBA透明皮套	10	GB掠夺者金手指卡	70
DC用超任模拟器(DC上可玩超任游戏)	90	PSONE专用液晶显示屏	630	GBA对战线	15	GB夜用灯/贴膜	10/8
DC用GBA模拟器(DC上可元GBA游戏)	100	PSONE液晶屏放大镜	55	GBA镜面	10	GB魔术卡	25
DC用N64模拟器(DC上可玩N64游戏)	180	PSONE旅行充电电源	150	GBA夜用灯	20	GB充电器	25
DC万用SS模拟器(可玩SS游戏)	150	PSONE原装震动手柄	80	GBA放大镜	17	GBA/GB耳机＋收音机	30
DC万用金手指	35	PSONE限定记忆卡/背包	30/33	GBA摇杆	10	PS2001加强版金手指书(送金手指盘一张)	40
DC开机盘	20	PS制转	30	GBA旅行充电电源	35		
DC万用VCD播放器(送最终幻想VCD一套)	70	便携式52寸立体投影眼镜	900	GBA充电器	30		

配件邮费每件10元

凡购买以上配件满100元者均送迷你型超人掌上游戏机一台，或送本公司会员卡一张，数量有限送完为止。

GBA卡自选区

GBA黄金太阳	220	GBAKONAMI赛车	270	GBA马里奥赛车	110	GBA侏罗纪3	270	GBA幻想水浒传	260
GBA恶魔城	190	GBA寂静岭	230	GBA炸弹人	130	GBA街霸EX	130	GBA纯情房东俏房客	150
GBA皇家骑士团	210	GBA玛莉奥	130	GBA实况足球	200	GBA蚂蚁人	120	GBA徽章机器人	180
GBA快打旋风	230	GBA洛克人EXE	130	GBA机器人大战A	255	GBA地狱老师	220	GBA仓鼠物语2	130
GBA拿破仑战史	130	GBAF－ZERO	120	GBA坏马里奥	230	GBA火爆摔跤	120	GBA铁拳	260
GBA龙战士	250	GBA尖端GTA	130	GBA游戏王5	240	GBA钻地小子	135	GBA风之克罗诺亚一梦见帝国	250

凡在本公司购买GBA卡者均可享受无限次换卡业务，并送价值80元的GB彩卡一盘邮费5元/盘

GB合卡自选区

00502：太空战士8中文、三国霸王大陆中文、2000格斗、合金弹头……60
00401：牧场2中文、三国演义2中文、游戏王3中文、第五次中文…… 50
00402：机器人F中文、游戏王4中文、三国3、牧场2(全中文)……75
00601：萨尔达、勇者斗恶龙、三国3、牧场2(全中文)…… 60
01602：勇者斗恶龙6、口袋妖怪蓝、口袋红、牧场3、三国(全中文)……90
00411：口袋金中文、数码暴龙中文、第四次机器人中文、口袋银中文……60
01302：口袋水晶中文、口袋金中文、银中文、游戏王4中文、孤岛冒险中文……105
01305：萨尔达大地中文、机器人大战F中文、2001格斗核金弹头EX、勇者怪兽中文……130
01201：口袋金、银、红、青、绿、水晶、黄中文、牧场3中文……120
012601：拳皇96、97、98、街霸3、柯南、饿狼……45
01101 太空战士4、三国霸王大陆、第五次机器人、海陆空大战、信长野望、大富翁中文……60
01102 牧场3中文、口袋水晶中文、NBA2001、坏玛莉3中文、口袋黄中文、饿狼五 ……75
01401 牧场3中文、牧场2中文、核金弹头、游戏王4中文、孤岛冒险中文、SD机器人中文、七龙珠中文……75
01502 97格斗、龙珠、SD格斗、灌蓝高手、恶魔城、核金弹头……50
01701 游戏王4、萨尔达大地、第五次、数码暴龙3(中文)……65
01801 机器人F、游戏王3、口袋钻石、海盗军团中文 ……75
01802 口袋金/银、三国2、铁金刚、机器人大战F(中文)……60
02001 玛莉兄弟、坦克大战、世嘉拉力、反攻坦克 ……30
02002 96格斗、饿狼传说4、幽幽白书4、七龙珠、太空战士(中文)…… 55

GB单卡自选区

射雕英雄传(中文PS版)	65	游戏王5中文	60	勇者斗恶龙4日文	55	鬼屋魔影	65	红色警报	41	真女神转生白之书	60
幻想水浒外传中文	75	幻想传说中文	40	名侦探柯南3中文	65	勇者怪兽篇2中文	75	英雄无敌4中文	39	浪漫沙加	60
大航海时代中文	40	心跳回忆(文艺、体育中文)	50	古墓丽影·剑的诅咒中文	65	SNK对卡普空	60	核金装备中文	65	龙战士	75
天诛4中文PS版	65	太空战士X中文	57	2030中美模拟大战中文	53	樱花大战中文	75	魔法骑士2＋3中文	55	提督决断3中文	70
生化危机2中文	80	心跳回忆2中文	60	机器人大战F完结中文	50	真女神转生1＋2中文	75	真女神转生卡片招唤师	58	格兰帝亚中文	75
口袋水晶中文2时钟	39	勇者斗恶龙3中文	55	梦幻之星中文	55	足球经理2000	52	萨尔达时空之章(中文)	48	阿卡迪亚	60
口袋水晶(壮士版)中文	40	超魔神英雄传中文	55	风来之西林(PS2版)	70	帝国时代	39	大地之章(中文)	48	大刀中文	60
口袋水晶(翡翠版)中文	40	星之海洋	70	2001饿狼中文	60	盟军敢死队	41	时空猎人	50	勇者斗恶龙4中文	80

凡购买GB卡3盘以上者均送合卡1302一盘，或“战斗机模型一架可自行组装数量有限送完为止。并且本公司开展换卡业务。
凡在本公司购买的GB卡可享受无限次换卡业务具体换卡方法可电询。

邮购汇款地址：北京市广安门 邮局100053信箱001分箱
收款人：北京博凯利公司 邮编：100053
地址：北京市广外马莲道甲17号(此地址不收汇款及信件)乘414马莲道南口下车向东50米路北、609红莲南路下车对面即到 咨询售后服务电话：(010)63274599
查询时间：早九点三十分至十七点三十分(周二休息)

郑重声明：
本中心维修各种游戏机，价格合理质量保证。
1、本公司产品均经有关部门检测，保证消费者利益和权益。
2、因市场变化个别产品会有浮动，请来电来函查询。

邮购 北京皇金荣 游戏器材连锁销售中心

皇金荣 RONG · HUANG · JIN

购主机者报销车费叁拾元

本店汇员均免费提供最新最快的游戏攻略及金手指，凡本市购贵重物品者，三环以内可免费送货上门。

通知：本月皇金荣销售中心更换新会员卡，请新老用户速来办理，新用户可凭借左上角店标来办理。

套餐系列

套餐	市场价/优惠价
A、PS Ⅱ 35000 型（主机＋双手柄＋记忆卡＋支架＋电源＋AV＋直读＋引盘＋GT Ⅲ＋20 款游戏）	~~4330~~/3970
B、PS Ⅱ 30000 型（主机＋双手柄＋记忆卡＋支架＋电源＋AV＋直读＋引盘＋20 款游戏）	~~4100~~/3720
C、PS Ⅱ 18000 型（主机＋双手柄＋记忆卡＋支架＋电源＋AV＋直读＋引盘＋摇控＋20 款游戏）	~~4470~~/4130
D、PS Ⅱ 15000 型（主机＋双手柄＋记忆卡＋支架＋电源＋AV＋直读＋引盘＋20 款游戏）	~~5320~~/4940
E、PS Ⅱ 10000 型（主机＋双手柄＋记忆卡＋支架＋电源＋AV＋直读＋引盘＋20 款游戏）	~~5880~~/5500
F、DC 美（主机＋双手柄＋记忆卡＋振动包＋电源＋AV＋网盘＋风扇＋枪＋20 款游戏）	~~1240~~/1130
G、DC 日 A（主机＋双手柄＋记忆卡＋振动包＋电源＋AV＋风扇＋摇杆＋20 款游戏）	~~1470~~/1240
H、DC 日 B（主机＋双手柄＋记忆卡＋振动包＋电源＋AV＋风扇＋VCD 卡＋20 款游戏）	~~1180~~/950
I、DC 欧（主机＋双手柄＋记忆卡＋振动包＋电源＋AV＋网盘＋风扇＋鼠标＋20 款游戏）	~~1260~~/1120
J、PSone 家庭装（主机＋双手柄＋记忆卡＋电源＋AV＋VCD 卡＋金手指＋手掌跳舞毯＋20 款游戏）	~~1360~~/1110
K、PSone 旅行装（主机＋双手柄＋记忆卡＋电源＋AV＋显示器＋充电器＋金手指＋手掌跳舞毯＋20 款游戏）	~~2150~~/1820
L、PS 7501/9001（主机＋双手柄＋记忆卡＋电源＋AV＋VCD 卡＋金手指＋手掌跳舞毯＋20 款游戏）	~~1180~~/920
M、GBA（主机＋16 合 1 配件或 7 合 1 配件或 5 合 1 配件或 3 合 1 配件	~~880~~/790 ~~840~~/720 ~~790~~/690 ~~770~~/670

凡购主机者获礼包壹个并赠会员卡、银卡

主机邮费均 30 元

注：凡在本中心购主机均有“皇金荣”封贴。一律保修半年，终身维修。本店主机售出时均经过严格测试，保证您的利益

主机售价

PS Ⅱ 35000 型（主机）	2450 元
PS Ⅱ 30000 型（主机）	2450 元
PS Ⅱ 18000 型（主机）	2600 元
PS Ⅱ 15000 型（主机）	3700 元
PS Ⅱ 10000 型（主机）	4200 元
DC 美（主机＋原柄＋AV＋网盘）	830 元
DC 日 A（主机＋原柄＋AV）	1050 元
DC 日 B（主机＋原柄＋AV）	630 元
DC 欧（主机＋原柄＋AV＋网盘）	700 元
PSone（主机＋原柄＋AV）	730 元
GBA（主机＋电池）	625 元
PS 7 字 9 字（主机＋原柄＋AV）	700 元

精品新品一览表

PS 便携小彩电	480	PS Ⅱ 原装硬盘	1600	PS Ⅱ 原装记忆卡	245
PSone 金手指卡	105	PS Ⅱ 原装音响	1800	DC SNK 原装格斗手柄	280
PSone 充电电池	230	PS Ⅱ 原装 modem	1400	DC SNK 原装格斗摇杆	420
PSone 专用车载充电器	150	PS Ⅱ 原装金手指	400	DC 原 S 端子	170
PSone 通用显示器	650/760/880	PS Ⅱ 原装 VGA	340	DC 沙锤	90
PS X 加速卡＋VCD 解码	220	PS Ⅱ 方向盘	1400	DC 钓鱼杆	90
PS 原装 PDA	370	PS Ⅱ 原装手柄四分插	310/150	DC 摇杆	95～190
PS 木制吉它	130	PS Ⅱ 原装分量端子	360/170	DC VCD 卡	100
PS 原装透明记忆卡	65	PS Ⅱ 原装振动方向盘	1050	DC GBA 系统盘	260
PS 振动方向盘	180	PS Ⅱ 原装鼠标	260	DC 方向盘	210
PS 原装枪	180	PS Ⅱ 原装键盘	1390	DC 原装手柄	80
PS 原装振动手柄	85	PS Ⅱ 原装振动手柄	250	DC 原装记忆卡	120

二手超市

DC 主机（550 元、500 元、430 元）
PS7 字头（620 元、550 元、450 元、400 元、350 元）
PS9 字头（630 元、550 元、480 元、430 元、380 元）
PSone 主机（630 元、570 元、520 元）
GBA 主机（540 元、480 元、430 元）
GB 主机（320 元、270 元、220 元）
SS 主机（350 元、280 元、200 元、150 元）
SNK 手掌机（450 元、380 元、290 元）
WSC 手掌机（530 元、430 元）

本月特价区产品

任天堂最新主机 NGC	1750 元
DC 56K 猫带原装网盘	185 元
加 PS Ⅱ 主机美、欧版直读	880 元
DC 日版	630 元

NGC 节目 超级猴子球 蓝色风暴 鲁日 鬼屋大冒险 生化危机 0 街头霸王 4 VR 射手 Ⅱ 梦幻之星外传 洛克人 鬼屋 Ⅲ

GBA 16 合 1 单充电器、放大镜、灯、盒、模、套、对战线、双电、手柄扭、车载电源 195 元

FFX 男女对表	130 元	射雕情侣表	130 元
FFX 项链	38 元	生化危机手表	65 元
生化五周年纪念箱	2450 元	FF8 金属模型刀	45 元
FFX 闪光表	80 元	各种火机	18 元
FFX 火机	18 元	各种烟盒	28 元
FFX 烟盒	28 元	各种钥匙链	10 元
生化五周年项链	25 元	PS 金属铅笔盒	20 元
FF8 手表	40 元	生化五周年纪念版枪	3650 元
FF8 情侣金表	130 元		

邮费 10－20 元

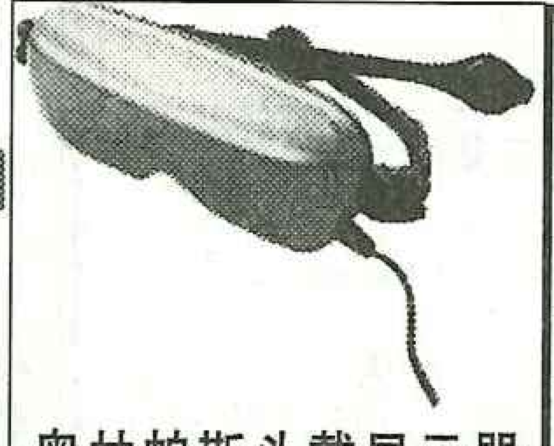
原版盘卡系列

PS Ⅱ		铁拳 TT	490	DC		历代拳皇进化版	580	US SNK2 百万之战 2001		机器人 a	330/160
实况足球 5	480	ZOE	480	莎木 Ⅱ 限	590	合金装备 2 自由制止		狼之印迹	480	幻想水浒传	350/190
武装雄师	480	EVE	490	a 大战	470	梦游美国	280	GBA		ZOE2173	340/180
三国无双	480	NBA 蓝球	510	樱花 2 限	480	法拉力 355	270	黄金太阳	290/150	火爆摔跤	280/100
生与死	480	雷神之锤	520	樱花 3	450	狙击手	230	游戏王	210/110	怪物猎人	290/120
首都高 0	480	鬼武者	510	特大号	440	恐龙危机	230	皇家骑士团	310/150	希拉克帕 Ⅲ	300/110
牧场物语 3	480	决战 2 合 1	860	格兰蒂亚	450	大战略	230	龙战士	280/150	瓦里奥岛	290/120
影子之心	480	生与死击斗	520	刀魂＋VR 足球	450	99 拳皇	230	恶魔城	300/120	玛里奥赛车	280/110
生化完全版	490	蚊	500	维罗尼卡	420	V8 赛车	180	寂静岭	300/150	炸弹人	270/110
风之少年	490	鬼泣	450	樱花 2 普	350	鬼屋 2	150	拿破仑	290/140	蝗蚓战士	280/120
黑云	480	炼金术士	440	恐怖公园	340	蓝刺	150	洛克人 EXE	270/130	Q 版赛车	270/110
毁灭	420	血腥咆哮 3	420	GT 赛车	320	童话 1	150	玛里奥	290/120	大富翁 5	280/100
红铃	400	机甲兵团	400	18 轮大卡车	300	烙印战士	180	GTA	270/100	闪灵二人组	270/90
GT3	210	桌球	360	魔剑力	300	NBA2K	180	快打旋风	300/120	机器猫	260/80
玉茧物语 2	490	乔乔冒险	550	古惑狼	480	漫画英雄	180	街霸 Ⅱ	280/120	桃太郎	250/90
高达 0079	520	VR 战士四	580	FIFA2002	520	高尔夫	150	大冒险	260/100	纯情房东俏房客	360
实况 2001	510	铁拳四	580	力量的意志	490	零式枪手 2	490	钻地小子	270/100	铁拳	350/180
异度传说前传 1	550	真三国无双 3	580	星海传说 3	550	世嘉极限运动	480			索尼克冒险	320/190

邮购咨询热线电话：(010)84039110

HTTP://WWW.GAMEHJR.COM

宽街店：北京市东城区地安门东大街 65 号
电话：(010)84014872
西客站乘 823 路锣鼓巷站下北京站乘 104 路宽街站下
鼓楼店：北京市东城区鼓楼东大街 271 号
服务电话：010－84039110
鼓楼城楼向东 200 米路北
邮购地址：北京市东城区地安门东大街 65 号
邮编：100009　收款人：李君轶
传真：(010)84014872



奥林帕斯头戴显示器
FMD250W　4900 元
FMD01SF　3700 元
FMD－200　3900 元

注：★本中心以上价格为邮购价目，本市玩友以店堂为准。因市场变化价格会有浮动，请见谅。

皇金荣鼓楼游戏机维修中心
SEGA SONY 专业售后服务中心

光头系列：
DC、PS2、PS7、9、1、5，SS 系列
PSone 等光头
主机维修：
换光眼、换芯片、换底板、换电源板
维修内容：
不读盘、手柄失灵、无图像、
电源灯不亮、主机烧毁、主机直插、加各种机直读
PS2 DVD 直读

本公司特引进日本先进维修检测设备及聘请广东技师，拥有十五年维修经验，排除各种疑难杂症，所维修主机均有两月质保期。

本维修中心速度快，技术过硬，本地顾客立等可取，外地顾客可寄机维修（修好当天发出，免邮费），本中心维修成功率极高，请您放心。

咨询电话：(010)84039110

沈阳·小陆游戏机专营店

紧握小陆手，永远是朋友！

本店是一家专业经营次世代的6年老店，拥有自己专业的游戏网站，(www.Microgame.com.cn，专业人员每日维护为您提供特新及详尽全面的信息)。拥有批发店和邮购两店，拥有雄厚广博的维修技术和真诚做人，诚实经商的高贵品质；是您——商家。玩家最"靠得住"的朋友和最明智的选择。

本期推荐的主机：原装DC 日版3000型，铁风扇老机芯，更耐用(主机+原柄+AV线+专用大电源+MODEM)950元

DVD动画片，更精细的画质，更高档次的享受是动画片爱好者的知己和追求，品种繁多的日本动画邮费15元

新 日本动画片目录（新）

1CD
1001 太空战士Ⅸ
1002 太空战士Ⅹ
1003 GS美神(剧场版)
1004 Z.O.E终极战役
1005 超时空要塞7剧场版
1006 99格斗王
1007 98格斗王
1008 2000格斗之王
1009 圣斗士之真红少年
1010 圣斗士之黄金苹果
1011 圣斗士之最终圣战
1012 圣斗士之神与神之战
101418HD小队虎结篇
1015 高达08MS小队终结
1016 百万黄金阴谋
1017 海滩之战
1018 装甲骑兵
1019 五星物语
1020 人鱼之伤
1021 东京巴比伦
1022 皮卡与皮卡丘
1023 绝爱
1025 生化危机
1026 全日本卡通MTV
1027 相聚一刻
1028 迷宫物语
1029 高达MTV
1030 地狱先生
1031 幽游白书之夜叉阴谋
1032 筑梦
1033 灌篮高手—篮板王
1034 灌篮高手—樱木花道
1035 游戏王
1036 流星花园(剧场版)
1037 青山刚昌短篇集
1039 贵龙之耳
1040 柯南之小兰的推理
1042 美幸一
1043 3D艾丽斯
1044 浪客剑心－TV版未放使之秘藏版
1045 侍魂－破人降魔之章
1046 美－不可思议之国
1047 口袋怪物体育对抗赛
1048 花右京女佣队(3)
1049 比卡丘的寒假
1050 超时空要塞第二部第11集
1051 海盗王剧场版
1054 柔之道(奥运篇)
1055 秘秘电影2
1057 柔之道(番外番)
1058 纯情房东俏房客第九张
1060 JO JO第四集
1061 纯情房东俏房客
2CD
2001 X战记
2002 可有记起爱
2003 浪客剑心(剧场版)
2004 心跳回忆
2005 橙路(剧场版)
2006 火宵之月
2007 吸血姬美夕
2008 真孔雀王
2009 无尽的华尔滋
2010 高达0083剧场版
2011 逆袭的夏亚
2012 高达F91
2013 樱大战
2014 逮捕令(剧场版)
2015 刀魂
2016 圣传
2017 99版寒羽良之末日
2018 爱与宿命的连发枪
2019 便衣女警
2020 天才犯罪教援
2021 金田－绝绝顶聪明的推理
2023 金田－歌剧院的幽灵
2024 金田－杀戮之绀碧岛
2025 北斗之拳
2026 侍魂2阿斯拉斩魔传
2027 天地无用之炎夏的至延
2028 天地无用之INLOVE2
2029 第14个目标
2030 幽游白书
2031 接触(大学篇)
2032 兽兵卫忍风贴
2033 第十位乘客
2034 柯南之连续两次杀人事件
2035 来自黑暗的女子
2037 魔法骑士
2038 意味深长的音乐盒
2039 嫌疑犯毛利小五郎
2041 世纪末的魔术师
2042 黑天使的翅膀
2043 本厅之刑事恋爱物语
2044 风之谷
2045 超级杀人计划
2046 银英传外传反叛者
2047 不可思议的游戏
2051 幽灵公主
2052 福星小子之爱星球之恋
2053 秀逗魔道士OVA第一卷
2054 机动战舰(剧场版)
2055 街霸ZERO(3、4)
2056 最终幻想
2058 福星小子之圣水奇缘
2059 天空之城
2060 街霸Ⅱ
2061 乱马1/2
2062 恐怖宠物店(1－2)
2063 红猪侠
2064 大友克洋——老人Z
2065 再见萤火虫
2066 龙猫
2067 库洛魔法使(剧场版)
2068 福星小子之情侣乐天派
2069 百变狸猫
2070 白色猎人(剧场版)
2071 寄生前夜(真人版)
2072 变形金钢
2073 圣露米纳斯女学院
2074 织田信长(真人版)
2075 古墓丽影
2076 魔女宅急便
2079 岁月的童话
2080 口袋怪物尤古斯的反击
2081 口袋怪物爆弹
2085 红发少女玄妮
2086 生化危机(真人版)
2089 福星小子之求你说声我爱你
2090 万有引力
2091 学生妹
2092 亚基拉
2093 铁拳Ⅱ
2094 柯南－工藤新一VS基德
2095 密秘电影1
2096 铠传辉煌帝传说
2097 福星小子之鬼姬传说
2098 神鬼童子
2099 库洛被封印的卡片
2100 蜡笔小新(2CD)
2101 世界末日
2102 钳碧之舰队
2103 钢铁天使剧场版
2104 头文字D剧场版
2105 时空之旅人
2106 心跳回忆真人版
2107 梦幻街少女
2108 风之速
2109 铠传武士军队信息
2111 生化危机2(攻略)
2112 天空守护神(剧场)
2113 头文字
2114 星之海洋EX
2115 GTO真人版
2116 幸运女神剧场版
2117 课本没教的事情
2118 爱生事家庭
2119 猎人(18－19)
2120 叮当太阳王传说
2121 蜡笔小新－温泉大作战
2122 间之楔
2123 星界纹章
2124 邻家女孩剧场版
2125 太空战士十
3CD
3001 3×3EYES Ⅱ圣魔传说
3002 超时空要塞2
3003 电影少女
3004 我的女神
3005 天空战记
3006 孔雀王2
3007 暗黑破坏神
3009 病毒
3011 爆笑吸血鬼
3012 JOJO奇妙冒险(第一部)
3013 铠传(后篇)
3014 猎人(23－25)
3015 绝爱OVA
3016 高达0080
3017 乱马1/2OVA
3018 杀人爱仇(新)
3019 浪客剑心(秘藏版)
3020 GTO(41－43)
3021 强殖装甲(加尔巴)
3022 宇宙骑士2
3023 苍之流星
3024 强殖装甲OVA
3025 安达充·最后的冠军
3026 3D玛丽丝
4CD
4001 新世纪EVA(剧场版)
4002 3X3EYES
4003 泪眼煞星(新)
4004 超时空要塞PLUS
4005 超时空要塞D7
4006 浪客剑心追忆篇
4008 高达W战场回忆
4009 新下级生
4010 饿狼传说
4011 钢铁新世纪
4012 恶魔战士
4013 X新世纪GPX ZERO
4014 新世纪(IPS SAGA)
4015 守护月天OVA
4016 虚界之魔兽
4017 青之6号
4018 海底娇娃蓝华
4019 神风怪盗
4020 新逮捕令TV版
4021 猫眼
4022 钢铁天使久留美2式
4023 奇妙冒险第二部
4024 灌篮(剧场版)
5CD
5001 十兵卫
5002 沉默未知
5003 Lam(玲音)
5004 DNA的平方
5005 GTO麻辣教师(3340)
5006 新足球小将
5008 新世纪GPS(完结篇)
5009 城市猎人OVA1日语
5011 卡片召唤师
5012 金田－西业人偶杀人事件
5013 头文字D2
5014 万有引力Ⅳ篇
5015 星界的战旗
5016 漫步青春路
5017 此时此地的我
5018 掌上娇女
5019 圣斗士海皇篇
5020 犬夜叉(11－15)
6CD
6001 女神候补生
6002 大魅子传
6004 高达08MS小队
6006 Q版女神小事都很方便
6007 高达0083战士黄昏
6008 银河英雄传说千亿之星千亿之光 6012 大运动会
6009 机动天使
6010 不可思议游戏(延续篇)
6011 求恋期
6013 通灵公主
6014 乱马1/2TV版
6015 万能文化猫娘
6016 铁拳浪子一部
6017 逮捕令TV版
6018 真夜中的侦探
6019 罗德岛战记OVA版
6020 风魔小新次郎
6021 安达充作品·邻家女孩
6022 六翼天使之
6023 莱莱了解体诊断书
6024 乱马八部
7CD
7001 新吹波动危机
7002 星界之纹章
7003 天地无用(宇宙篇)
7004 魔法骑士TV版
7005 人造人间
7006 亚历山大战记
7007 天地无用(宇宙篇)
7008 艾迪龙战将
7009 爱情白皮书
7010 上界之子
7011 我是大哥大
7012 捍卫者
7013 乱马第七部
7014 乱马第四部
7015/7019 乱马第五部
7016 乱马TV2
7017 乱马1/2热斗篇第三部
7019 天地无用(地球篇)
7020 乱马第六部
8CD
8002 倒A高达
8003 GTO麻辣教师(18－32)
8004 纯情房东俏房客
9CD
9001 罗德岛战记英雄骑士传
9002 COWBOY BEBOP
9003 新吸血姬美夕
9004 秀逗魔道士
9005 魔术士奥芜
9006 Wel B－白色猎人
9007 不可思议游戏(青龙篇)
9008 天地无用
9010 机动战舰TV版
9011 人地无用(魉皇鬼)
9012 秀逗魔道士TRY
9013 仙界传－封神演义
9014 妖精战士TV版
9015 高达0079一年战争
9017 魔法舞台
9018 稻中兵团
9019 圣斗士北欧篇
9020 GTO麻辣教师1－(2)
9021 无限的未知
9023 海贼王
9024 钢铁天使
9025 魔法阵都市
9026 机兽新世纪
9027 影技
9028 头文字D
9029 魔法提琴手
9030 漫游记
10CD
10001 不可思议游(朱雀篇)
10002 非常偶像
10003 超时空要塞7TV版2
10004 犬夜叉
11CD
11001 守护月天
11002 中华一番
11003 柯南
11004 不文泰山
12CD
12001 圣子剑BOY
12002 超时空要塞
12003 魔术士奥芜1
12004 库洛魔法使
12005 高立的未来世界
12006 伙头智多星
12007 梦幻妖子(1－2)
12008 游戏王(决斗篇)
13CD
13001 新世纪EVA
13002 超时空要塞7TV版
13003 少女革命
13004 剑风传奇
13005 彼男彼女的故事
13006 金田少年事件簿
13007 秀逗魔道士NEXI
13008 伊甸少年
13009 枪神
13010 新世纪GPX TV版
13011 战国魔神G
13012 碧奇云
13013 游戏王(完结篇)
13014 西游记
13015 饿沙罗鬼
14CD
14001 烈火之焰
14002 库洛魔法使
14003 幽游白书(完结篇)
14004 街霸TV版
14005 浪客剑心(完结篇)
14006 蓝色高达(完结篇)
15CD
15001GS美神TV版
15002 快感乐团
15003 学园侦探团
16CD
16001 ZZ高达
16002 地狱先生
16003 一刻公寓(上篇)
16004 一刻公寓(下篇)
16006 接触TV版(续篇)
16008 高达0079TV版
16009 G高达
16010 宇宙骑士(第一部)
17CD
17001 W高达
17002 Z高达
17003 X高达
17004 V高达
17006 接触(TV版)上篇
17007 接触(TV版)下篇
17008 猎人TV版
17009 超人古加
18CD
18001 银河战国群雄传
18002 装甲骑兵
18003 雷战机(TV版)
18004 流星花园
21CD
21001 H2(安达充外传)21CD
19001 变形金钢(19CD)
22CD
22002 GTO麻辣教师(1－40)
24CD
24001 橙路TV版
25CD
25001 超魔神英雄传
25002 樱花大战TV版
25003 倒A高达TV版
25004 圣斗士TV版
26CD
26001 机器猫TV26CD
26002 机械女神
38CD 38001 幽游白书TV版
40CD 40001 浪客剑心TV版
51CD 51001 灌篮高手
55CD 55001 银河英雄传说

邮购总店(汇款单填写地址)：沈阳市铁西区南八中路78号 邮编：110023 收款人：陆红疆 邮购热线 024－25850632

批发总店：沈阳五爱市场东区745档、746档(此地址不收汇款) 联络人：张辉 咨询电话：024－24141448 投诉电话：13940412118 批发专线：(0)13609892121

哈尔滨 游戏服饰专卖店 腾达

本公司同时销售各种家用游戏机，动漫VCD，有意购买者请到：http://www.td－game.com，查询特新的报价。

特新登场：
FF10男主角服装：上衣＋皮裙＋短裤＋项链＋护手＝460元
FF10女主角服装：上衣＋裙子＋背包＋项链＝420元
99真草雉京：外衣＋内衣＋裤子＋手套＋裤链＝420元
99K′上衣＋裤子＋项链＝360元(皮版)
98草雉京：上衣＋马夹＋内衣＋裤子＋手套＋头带＝400元
八神庵：上衣＋衬衫＋裤子＋项链＝380元
特瑞：上衣＋裤子＋手套＋帽子＋内衣＝320元

特新推出KOF2000：
拉尔夫：上衣＋内衣＋裤子＋头巾＝360元
克拉克：上衣＋内衣＋裤子＋帽子＝360元
库拉：上衣＋裤子＝300元
斯科尔：上衣＋内衣＋裤子＋项链＝460元
斯科尔舞会服装：上衣＋裤子＝420元
莉诺亚：上衣＋内衣＋护腕＋项链＝380元

特新推出灌篮高手系列：
湘北队服：上衣＋裤子＝220元
陵南队服：上衣＋裤子＝220元
海南队服：上衣＋裤子＝220元
克里丝：上衣＋内衣＋裤子＋项链＋护腕＝280元
98罗伯特：上衣＋裤子＝260元
七枷社：上衣＋裤子＋背带＝280元
日本学生装(立领装)：上衣＋裤子＝240元

女神异闻录：
周防达哉：上衣＋裤子＝260元
荣吉：上衣＋裤子＝260元

FF10打火机 50元/个
FF9打火机 50元/个
FF8打火机 50元/个
燃烧战车打火机 50元/个
鬼武者打火机 50元/个

FF10烟具：80元/套
FF10男主角项链：60元/条
FF10男主角戒指：45元/个
FF10男主角裤链：60元/条
FF10女主角项链：80元/条
FF10所有过场动画：25元/张
FF9男主角项链：60元/条
FF8男主角项链：50元/条
FF8男主角戒指：40元/个
FF8女主角项链：80元/条
FF8钱包：60元/个
FF8烟盒：60元/个(带打火机)
99草雉京裤链：60元/条
99草雉京手套：35元/副
99草雉京内衣：120/件
98草雉京手套：80元/副
99K′项链35元/条
八神项链：35元/条
八神裤子：85元/条
克里斯项链：35元/条
特瑞帽子：35元/顶
草雉京领标：10元/对
草雉头带：20元
格斗王胸章：25元/个(版面多)

HOT项链：35元/条 HOT手链：35元/条
HOT教跳舞VCD：120元/套(包括滑步、特技)共三集
HOT肥裤子：80元/条(颜色全)
HOT写真集：50元/本(品种多)
HOT头巾：35元
HOT背带裤：160元/条(颜色全)
谢廷峰项链：35元/条

HOT新动态敬请关注：http://www.td－game.com

HOT幸福黑底白边大衣 160元/件
HOT四件套：银灰马夹＋外白短袖＋内黄长袖＋肥裤子＝300元
HOT2000北京演唱会出场服：西服＋衬衫＋领带＋裤子＝380元(We are future)
迈克尔·杰克逊吉隆坡演唱会演出服：上衣＋裤子＝400元

本店服装颜色齐全，品种多样，玩友有特殊要求，本店还可订做，保证忠于原版，本店同时提供大量鬼服和大量演出服。而且本店商品均向有关部门申请保险，如有邮购丢失现象均可索赔。

(注：如邮购请将身高、体重、腰围、胸围写清楚，均写净量尺寸，把自己的联系电话写上，一定把字迹写清楚，索取2000年新游戏服饰相片及详细资料每份15元，千万不要错过机会)。

便利的网上购物敬请关注：http://www.td－game.com

地址：哈尔滨市南岗区学府路51号服装城2楼精品20号
邮编：150080 收款及联系人：杜遴遴
联系电话：(晚)0451－6670072
批发专线：013904646351
E－mail：dladm@263.net OICQ：15162584
http://www.td－game.com

三颖电器商行

●本商行集批发、零售及修理于一体，专门经营家用游戏机、手掌机及各种卡带。

① *PSone：101型/102型/103型
*DC机：美版/日版/欧版
*16位世嘉机：Ⅱ代/Ⅲ代/Ⅴ代/幻彩型 8位游戏机、学习机
② *GBA、GBC、GB超薄机、厚机

以上各机种的游戏各1000多种，各机种的周边配件品种齐全。

我商行以可靠的质量，优惠的价格营造了一个游戏新世界。欢迎四方的新老客户光临。

地址：浙江省义乌市稠州中路92号
邮编：322000 联系人：段建辉
电话：0579－5535396 5539523
传真：0579－5520387
广州批发：020－81857059

北京专卖 佳人游戏精品 上海专卖店 风之谷

本店商品真实可靠保真，如有不实，愿以十倍赔偿

经营项目： XBOX、NGC、PS2、GBA、DC、PSone、WSC、日本高科技电子产品。

本月主机特价优惠月，来店购主机报销车费 20 元。持学生证报销 30 元（持广告）

主机		全套配置 保修一年	热销产品
PS2	2500 – 3800 元		日本原装 OLYMPCS 眼镜电视，售价 1500 – 6500 元（型号不等）
DC	800 元		日本原装松下便携式宽荧幕超薄 DVD 机，售价 3000 – 6800 元
PSone	750 元		日本原装索尼 MD，售价 1800 – 2200 元（型号不等）
GBA	600 元		

二手市场
高价收购二手主机、出售二手主机配件及二手正版游戏

PS2 正版

GT3	350	变身格斗 3	460	决战 1	460	生与死日	450	冲浪	300	牧场物语 3	470	高达 0079	500
生化完全版	480	毁灭	480	DJ4	480	响尾蛇	460	城市危机	470	梦幻骑士 2	500	皇牌空战 4	500
决战 2	480	三国无双	480	R5	480	武装雄狮	480	影子之心	480	太空战士 10	550	寂静岭 2	500
决战 1 + 2	880	黑云	250	鬼武者	500	大盗伍佑卫门	470	机甲兵团	470	原始岛	470	混沌世代	500
骑兵队	480	红铃	480	摩托 GP	480	风之少年	480	蚊	480	鬼泣	450	五分钟世界	500
极乐丸	470	ZOE	470	生与死击斗	480	三国七	250	炼金术士 3	470	寂静岭	550	玉萤物语 2	500
机甲核心	470	首都高 0	470	机甲兵团	250	WE5	480	EVE	480	真机器人大战	500	实况 2001	500
SG 语音足球	500	G 高达	480							SNK 对卡普空	500		

正版 CD ZOE 原声 CD，鬼武者原声 CD，樱花大战原声 CD，生化危机原声 CD，太空战士原声 CD，价格不等来电（店）咨询。

佳人时代游戏俱乐部诚招各地会员．请您来店（电）所取俱乐部细则

本专卖有 PS2、NGC、GBA、DC 的正版收换盘（卡）业务。价格合理！面向全国

廉价区
DC 正版游戏及周边配件
PS 正版游戏及周边配件
以成本价发卖欲购从速

PS2 周边

原装手柄	250	色插线	100	钢琴键盘加盘	1500	打鼓机	280
原装 S 端子线	350	4 分插	90	原装 VGA	350	硬盘	1600
DJ 键盘加盘	1400	原装电源保护器	480	GT 原装方向盘	1080	太十杜比音响 5.1	1800
原装 8m 记忆卡	230	原装 PS2 键盘加盘	650	遥控器	200	PS2 调制解调器	1400

好消息 凡来本店购买 PS2、NGC 正版软件都能获得 30 元代券一张

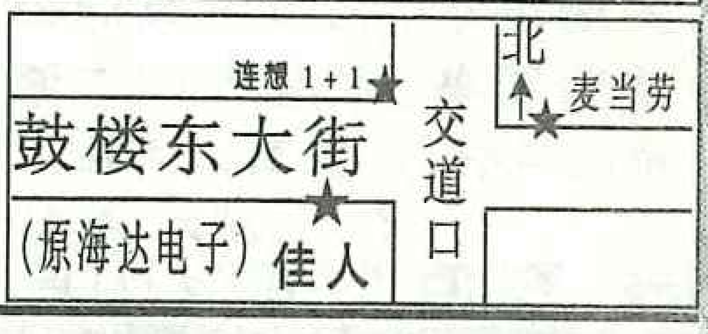
超级收藏区
生化危机五周年限定
ZOE 限定
王国物语限定
格兰帝亚 2 限定
梦幻骑士 2 限定
索尼克 2 限定
樱花大战限定
沙木限定
WSC 太空战士 2 限定
生化完全版限定

凡在本店购买 PS2、NGC 主机，本店将终身保养

本专卖邮购真实可靠保真，请外地玩友尽可放心邮购商品。

地址：上海市卢湾区马当路 309 号“风之谷”（隆重开业！）
联系人：眭天华 电话：021 – 63845319
地址：北京市东城区鼓楼东大街 24 号 联系人：张海滨
邮编：100009 电话：（传真）010 – 84029356





安徽四海电玩销售维修中心

特别推荐

DC 主机，9 成新（双手柄 + 电源 + 上网卡 + 全中文上网碟）580 元
GBA 所有正版卡带一律 180 元（如黄金太阳）等等。

特价：游戏机专用便携式液晶彩显（真彩无残像）；
五寸 280 元
七寸 380 元

DC 机专用上网卡（配全中文上网碟）仅售 150 元。

二手主机特价：
PS 主机 9 成新（双手柄 + 电源 + 软件 10 张） 498 元
SS 主机 9 成新（双手柄 + 电源 + 软件 10 张） 348 元

全新原装**索尼**光头，特价 260 元，（三月包换，质保终身）

以上产品邮费一律 10 元

☆所有邮购产品均由专人检测后寄出。款到当日发货。一个月内如有质量问题无条件退款。欢迎来电、来信，索取 SS、PS、DC、PS2 碟、动画 VCD、GB、GBA 卡带及所有软件价目，来信请附回邮信封及邮票。

★本店长期以较低的价格批发、零售各种类型游戏机、配件、周边器材、各类软件光碟。

电话：0551 – 2644285 2647581 邮编：230061
汇款地址：合肥市安庆路 162 号 收款人：陈志强

南京阿童木

分店开业·大酬宾

集体企业十三年的经营，信誉的保证

PS Ⅱ 原装机全套以当天超低价供货	任天堂 GBA 机 660
PSone 原装全套 760	任天堂 GB 机 240
超任原装全套 760	任天堂 GB 彩机 440
DC 机以当天低价酬宾	SNK 掌机 250

因此广告时间有出入，以当天电询为准，购主机邮费 50 元，掌机邮费 30 元

◆本部长期以华东地区极低价批发，零售各种类型游戏机、配件、周边器材，以及 PS Ⅱ、DC、PS、SS，超任等各种软件。

※特别服务※

本部集十三年的专业经营，维修之经验，长期为玩者提供快速维修服务，非重大问题，立等可取。并为玩家提供免费咨询与升级换代，改机等特别服务。

本部所售商品，均按“消法”实行“三包”并终身包修。

新街口阿童木专卖店：洪武路 119 号洪武商场边（金贸对面车站旁） 电话：025 – 4410928
鼓楼经营部：中央路 19 号 电话：3373658
鼓楼维修部：中央路 35 号 电话：3373658

邮购部：南京市中央路 19 号阿童木电玩专营店
收款人：负责人收 邮编：210008 电话：025 – 3373658

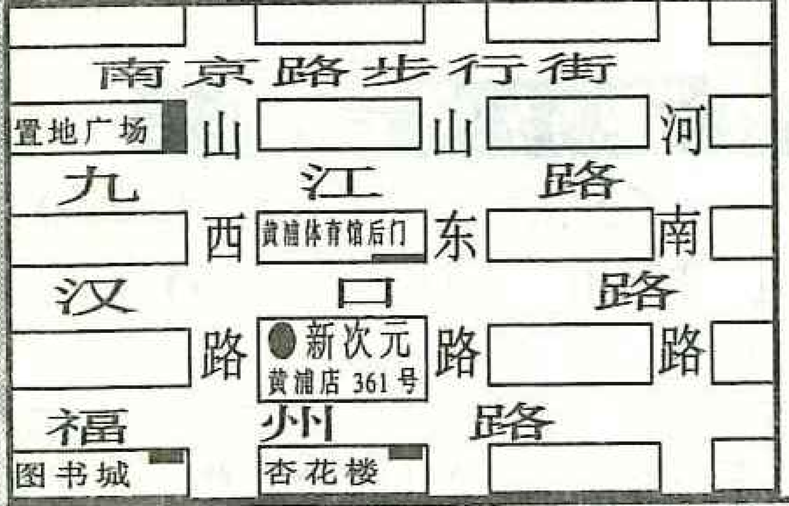
广告速递

国庆大放送 上海

新次元 京韵音像总汇 电玩专卖店

来信请附上信封 邮票及二元钱

创新的电玩理念 **您的需要就是我们的服务** 专业二手买卖



新次元黄浦店地址:上海市汉口路361号(近南京路步行街) 咨询电话:021-63503162

业务电话:021-63229104 **主要经营**:各类顶尖流行高档游戏主机、软件、卡带及周边配件

另类销售:各类中古级典藏游戏主机、软件、卡带以及各类配件 **特种项目**:收购各类淘汰、损坏二手旧游戏主机及软件,卡带 贴换各类游戏主机、卡带、软件(16-128位可互换)

特约服务:维修各类游戏主机收费低,小问题立等可取

随身玩伴 随身蛋

随身玩伴的热销,引起了广大玩友的注意。可是有些玩友没有PS机,更没有PDA顾无法玩到这款经典游戏!

新次元此次为广大没有PS及PDA的玩友,献上一款《随身蛋》。无须PS主机,更不用PDA下载只须将她启动便可。此《随身蛋》功能强大,与PSPDA一样具有以下功能:1. 世界时钟 2. 运动跑表 3. 心情感应 4. 电子闹钟 5.SOS紧急呼救 6. 计步器 7. 光线通信 8. 迷你游戏 9.BLACK JACK 21点 10. 相性诊断 11. 万年年历 12. 作息表 13. 培养人物 14.AI人工拟能。等等……对应每位玩友,还推出了男孩专用和女孩专用,两种款式为一套!

每台均为日本原装!!还随机付送原装说明书一份!原价:98元。邮费:15元/只 国庆特价:单只58元,一套:100元 (限量供应150只并且免邮费)

购买时请说明男孩专用。女孩专用!! 行动要快!!!!!! 限量发售!!!!!!!!

特别高价回收:PS2各类原版软件及主机 家用SNK机皇硬卡机及各类卡带 任天堂GBA主机、及原版卡带

贴换市场

重点贴换GBA PS2软件/卡带《限原版》
DC软件贴换(不限) GBA主机、卡带贴换
N64卡带贴换 SFC超任套机光碟机
SFC硬卡贴换 8—16位卡带贴换10元起
NGP、WS、NOMAD、GG、GB卡带掌机贴换
贴换已损坏的各类SS、PS、DC、SFC、
PS Ⅱ、DC、SS、PS软件都可互相交换
贴换从古至今各类原装主机、软件、卡带及周边产品

只要想换放马过来

贴换、贴换、再贴换16位起无论什么旧游戏机或软件都可以帮您互相贴换

随身玩伴

特别介绍:
2000年东京电玩展独得6个奖的名品《随身玩伴》,隆重登场,特别应广大玩友要求,又一次将"随身玩伴"带到每一位玩友身边!它功能强大,是每一位有PDA玩伴必备软件,对应PS/PS2游戏主机。连同说明书只售88元。迷你限定版118元。

可维修 更可回收 可贴换

???损坏了的主机该怎么办???
各种PS2、DC、PS、SNK、SS、GB、SFC各类掌机本店都可以帮你贴换和回收

大量回收

任天堂GBA主机及卡带
PS2主机、软件、配件 N64主机、光碟机及各类硬卡及配件
MD、CD、高档便携VCD SNK各型号主机及一切附属配件、软件
3DO原版软件、精典软件 3DO松下各型号主机、配件、软件
SNK原版软件、精典软件 PS原装PDA
SNK卡带主机及各类硬卡 超级GAME BOY,在超任上玩GB游戏
SS、PS、主机、配件及软件 NGP、WS、NOMAD、GG、GB所有掌机及卡带
大量回收从古至今各类原装主机、软件、卡带及周边产品

只要想卖马上过来

回收、回收、狂回收16位起无论什么旧游戏机或软件本店都能帮您收购

新次元为新开店的广大朋友们提供各种批发服务,为您的新店配备充足的货源

邮购地址:上海市黄浦区汉口路361号(近山西路南京路口) 收款人:负责人收 邮编:200001 电话:021-63503162 021-63229104

特约服务:本店特设维修服务,专业技师主修,针对各种烧、损、坏游戏机修理,收费低、小毛小病,立等可取,让您死机复活

特此声明:1. 凡寄往本店贴换物品,请于10日之内与我店及时联系,最迟不得超过一月,如逾期,我处将自行处理,如有遗失,后果自负

2. 汇款邮购物品两周内还未收到货物者也请即时与本店电话联系021-63229104

另:寄信时请写明回邮地址及回邮信封和邮资。如无此上述操作本店将不于回复!! 谢谢合作

广州火星公司 真正批发!

网址:www.marsgame.com——日日更新,精彩纷呈

*生意难做,为何不拿一手货?**香港直接上货**才可能真正专业批发,优势明显,中国入关在即,把握最后良机!别再孤军作战!

*诚邀各地经销商加盟,凡在本公司批发货品者,均免费上广告!

★**主营**:日本原装家用游戏机(PSONE、PS2、DC、GBA…)随身听(MD、MP3机、CD机、MD碟及配件),原版日本游戏碟,卡通DVD、音乐CD、港版书、原装手办,游戏攻略书…

地址:广州市西堤二马路44号225室

谭先生电话/传真:(020)81874316 邮编:510130

手机:(0)13060627673(零售免打)

香港公司地址:九龙福华街183号

电话:(00852)27999289

西南地区总代理:成都人民北路二段二号蝌蚪电玩

电话/传真:(028)3361193 (0)13908178022

部分优势产品一览(价格变化请以电询为准,邮购者须加邮费50元)

PSONE(原振柄+AV线+火牛):755元
PS2机3000型:2800元
DC欧版(原柄+AV线+火牛+原版碟+MODEM):730元
GBA彩色掌机:640元 GB彩机:420元
PSONE全新原装光头240元 PS1M记忆卡:7元
随身听系列(产品众多,未能尽录,欢迎电询)
MD机:索尼R900:1900元 索尼R700:1350元 松下MD220:1700
CD机:索尼E888:1100元 D-C21:430元
松下CT540:740元 松下CT780:800元

天津 新光 大明 游戏专卖联合推出

请认准新光、大明专卖
以免给您造成损失和麻烦。

批发另售

1. 索尼PS1、PS2、PSone,DC等各型号主机及周边配制。
2. GBA、GB机(百余种卡)。
3. 十六位世嘉m型全兼容双制式机(百余种卡)。
4. 日本卡通动画。

服务:特聘广州技师维修 并收购索尼、DC、GB

新光专卖:和平区滨江道91号(劝业至解放桥中间)

电话:022-27128075(23345729) 邮编:300041

大明专卖:南开三马路51号(天商对面麦当劳南100米)

电话:022-27263218 邮编:300100

秘技天地

主持:莱因总帅

继风马先辈、大胖子、忠勇的WP君和客串的XX分子之后，秘技天地终于由我负责了。将各个机种的最新秘技向大家介绍是我的责任。也希望广大游戏高手将自己所发现的秘技偏方拿来让大家共同分享。

PS2 影之心 TP = 9

最强隐藏融合兽天凯凤入手方法:

首先要通过隐藏地图石窟寺院(里)与古代遗迹(里),然后得到亚细亚篇最后傀骸塔一楼房间内的“押し入れのエロ本”,找到在ウエ－ルズ的老人,用“押し入れのエロ本”与“バルスの断章”同他交换记事本,阅读记事本后就可以去古代遗迹(里之里)在这里得到“再生の碑石”,再去グレイブヤ－ド找到自我之门,一直向里走当见到“幼い日に见た”的信息后出去,这时就会发生事件,并与天凯凤进入战斗状态,胜利后就可以得到。(注意天凯凤强的离谱)

隐藏融合兽アモン入手方法:

要取得アモン就必须得到“破坏の碑石”(就在ネメトン修道院地下)。首先要打开全部有防护罩的宝箱,方法是用开关将地下火焰的颜色调成与宝箱防护罩相同即可。打开所有宝箱后就能得到地下的“破坏の碑石”,然后打开门后与アモン战斗,胜利就可以得到。

也想拥有SHADOW之心的莱因总帅

PS2 实况J联盟2001 TP = 9

海外球队与球场出现:

在リ－グモ－ド中取得优胜后,在模式选择画面时就会出现MASTERS CUP模式(同时编辑模式下多了可随意更改队员姓名的功能)。在这个模式中使用获得过优胜的队伍后，就会出现像曼联、罗马等欧洲有名的球队。如果击败这些强队并取得MASTERS CUP优胜的话就可以使用在该模式中出现过的七支国际劲旅。

表演赛中使用全明星队:

一般只能在特殊模式下使用的编好的J1或J2全明星队，只要在模式选择画面输入→、→、←、←、↑、↓、↑、↓、×、○之后选择マッチモ－ド并进入エキシビションマッチ即可。

曾经在SFC版实况2中制霸的得点王莱因总帅

PS2 蚊 TP = 9

蚊子变成山田家老妈与老爸:在选单画面按住L1后输入↑、→、←、↓、□、□、R1、R1、R1。山田家老妈出现后才能叫出山田家老爸,在选单画面按住L2后输入↑、→、←、↓、□、□、R2、R2、R2。

迷你游戏出现方式:这里介绍的迷你游戏是只能双人对战的游戏。迷你游戏和游戏本篇并没有太大的关联,只要将对手撞出比赛场地就算获胜。迷你游戏的出现方式是起动PS2后,按住2P手把上的选择钮和开始钮不放。

第二年的“吸血生涯”:进入第二年的条件就是取得每一关里隐藏的“EX瓶”。进入第二年后,山田家人变的更具有攻击性,玩起来也更加的刺激!

看到蚊子就酝气的莱因总帅

莱因总帅:我们的疯子君从SP处借到了“蚊子”回家乐无边去了,还扬言非常EASY非常好玩!可是我却在几日前的本部会议上被蚊子咬了一个无双大包,当即决定坚决不玩这个游戏!!

PS2 最终幻想X TP = 10

100%取得提达的日轮圣印法:

要取得提达的最终武器圣印——日轮圣印就必须在ナギ平原以0:0:0的成绩取得路行鸟赛跑的胜利。一般情况下很难达到这个变态条件，不过开发组留下了一个良性BUG，让你100%胜利。方法就是最初开始时故意在最初的山崖边卡住,当时间为1:54左右时再按右键离开,当时间是2:00时如果正好撞到飞来的鸟而TIME OVER的话，选第一项再挑战时撞到鸟也不会有任何影响。所以在路上吃12－14个气球,并将时间控制在0:35左右就可以顺利达到要求得到日轮之圣印了。不过此前一定要先在平原西北方找到アルテマウエボン,否则就没有机会拿到了。

关于隐藏事件与好感度:

这次的最终幻想首次引入了好感度这种数值，当然是完全隐藏的,与哪个同伴好感度高直接影响游戏事件。其中与琉库的好感度是影响游戏发展的重要因素。如果想与琉库好感上升就必须在最初战斗时很少与露露一起战斗,而所有与尤娜有关的选项都不能选对尤娜有好感的选项，例如瓦卡问提达是否喜欢尤娜，此时一定要回答“好みじゃないな”。而且在同伴对话事件中要先和琉库对话,琉库未加入前则尽量减少与露露的接触。琉库加入后与她一同战斗60次以上。这样以后就会发生一连串琉库事件。

玩了四遍还嫌不够的莱因总帅

PS2 魔颤 TP = 8

关于简单模式：

只要在第一关中用掉恢复药并以黄色体力状态得到 D 级以下评价过关。在进入第二关时便可以选择是否切换 EASY MODE 。如果选择 EASY MODE，主角的 HP 与变身槽都上涨一倍。特殊攻击技也可以直接用△键使出，而敌人的 IQ 与体力也下降了许多（但攻击力不变）。对 ACT 不太擅长的玩家可以一试。

玉田一中 但丁

莱因总帅：但丁年底要买 PS2＋记录卡＋FFX 的话估计不会超过 RMB3300，而且还有降价的可能性。买主机建议亲自去店里挑。

DC 超级街霸方块 IIX TP = 10

全部隐藏角色大公开：

DC 版的超级街霸方块新增加了几位隐藏角色，而且很容易就能使用方法如下：

角色名	指令
一味	光标停在 MORRIGAN 时按方向键下
豪鬼	光标停在 REIREI 时按方向键下
丹	光标停在 DONOVAN 时按方向键下
蝙蝠	光标停在 MORRIGAN 时 R 键与决定键同时按
玲玲	光标停在 REIREI 时 R 键与决定键同时按
爱妮达	光标停在 DONOVAN 时 R 键与决定键同时按

希望游戏中加入隐藏 SD 高达的莱因总帅

DC 盗墓者 4 TP = 9

特殊弹药无限：L、R、↑、→、↑、START 最后再按一次 START 解除暂停即可获得无限弹药。

广东清远 PLANET

莱因总帅：虽然劳拉在游戏业已经无路可走，不过在电影方面却大获成功，今后在游戏中还能见到她的身影吗？逆袭的劳拉？

PS 西游记 TP = 9

无限 LV：先去道具屋买广回复魔法，只要让任何一人的木属性在 LV9 以上，让其装备广回复魔法。再到药屋买写法术丹就可以去道场练功了，只要最后留一个小兵，让我方五个人聚在一起使用广回复魔法，一回合就可以得到 30 点经验。MP 不足时用法力丹即可。

杭州 吴申考

莱因总帅：西游记这个游戏的广告还不错（菜鸟通第二期封面），但游戏实在是太・・・光荣的 SLG 始终就是一个路数。

PS 基连的野望 TP = 8

说得拉拉・辛：如果使用的是地球联邦进行游戏，在第二部选择与奥古合作，只要让克瓦特罗（夏亚）与拉拉进行一次战斗，那么下个战略回合就会发生拉拉加入联邦军事件。

所罗门的恶梦 吴申奇

莱因总帅：说得拉拉可是一件非常好的事情，这样就可以让她和阿姆罗终成眷属了（笑），不过条件其实也是很苛刻的。

PS 机战 α 外传 TP = 10

快速赚钱法：在第 26 话“破れがぶ札のう”最初会出现捷多与基洛与敌人抢 7 个宝物集装箱的事件。其中资金一共有 70000，而且捷多的机体在出战前可以自用更换。可以让捷多换上 GP03D 然后让他在战斗中去抢远处宝箱。抢到资金后可以用地图兵器打死基洛就可以从新再来了。这种方法一小时可挣 200 万。

江工 陈云林

莱因总帅：机战的挣钱大法从第二次开始就始终是一个固定模式，只不过有些版面中特别容易挣罢了，嫌麻烦就用金手指吧。

PS 尤多娜英雄战记 TP = 8

关于ラケル加入的方法：在 MAP2 中不选**ルカ**加入，在 MAP4 中直接让**サ－シャ**公主说得左上方小屋中的弓女神**ラケル**，**也可以让她加入。**

关于圣女レテイ－ナ的补充：要注意不要让**グライス**去访问**ヴエルジエ**时队中有**エゼギエル**，否则无法令她加入。

人力资源：在**リグリア**－遭遇战中有两个需要店员的道具屋，可以让**クリシ－ヌ**做道具店的店员，而叛徒**ジ－ク**做武器店的店员，这样将来还可以在 MAP31 后还能得到**クリシ－ヌ**。这可说是最合理的人员安排了。

甘肃兰州 徐谦

PS 露娜之翼 TP = 10

利用简单的指令升级：

按这个方法能够轻松提升等级，并且在游戏一开始就取得最强道具的指令。方法十分的简单，只要先选择“NEW GAME”，在游戏开头动画结束到出现“EPISODE I”字样的这段时间，同时按住“L1＋L2＋R1＋R2”就可以了。成功的话，主角等级会变成 25 级，其他女性角色的等级会变成 35 级。而且在游戏一开始就能拥有最强的武器、防具、。不过这样一来游戏中的战斗完全没有意思了，最好要想清楚再使用这项秘技！！

希望大家不要用这个秘技的莱因总帅

GBA 街霸 IIX TP = 10

隐藏模式出现方法：

游戏中的 VS 点数直接关系隐藏模式的出现。当 VS 达到 200 时就会出现“**サバイバル**”（生存模式），当 VS 达到 500 时就会出现在最后一个模式**タイムアタック**（时间挑战模式）除了这两个模式外 VS 点还决定五个隐藏舞台的出现，当 VS 点达到 1400 时所有隐藏要素就出现了。

创造街霸 II 本部最强传说的莱因总帅

GBC 口袋妖怪水晶 TP = 7

无限升级道具：本作中仅有 5 个分布在地图中，可以说非常稀少。但是在白金山的洞穴外超级偶像小屋的右边有一条灌木小道，只要顺着它走到尽头，在附近的几株灌木边上寻找一下就可以发现升级道具，以后只要一直按住按键就可以得到 99个升级道具。

江苏省丹阳市 唐锁强

莱因总帅：这个秘技可真是造福口袋迷了。不过在学校这种圣地中可是不许打游戏的，看《电软》也不行！不好好学习怎么得了。

GBA 奥伽战争外转 TP＝10

角色迅速升级到 LV50：

首先准备两名有回复魔法的角色，把他们身上的装备全拆掉，然后在训练模式中让电脑控制他们。之后就可以放手不管了。唯一要注意的是最好使用电源来使用这个秘技，因为很费时间（时间＝电？）。

决定角色姓名时：

输入”MUSIC－ON“就可以进入音乐欣赏模式，如果输入“DEL－DATA”的话记录就会被全部删除。千万不要随便试这个秘技呀！（看看 TP 数值就知道成功率了，删除率 100%）

想参加皇家骑士团却苦于身体不好的莱因总帅

莱因总帅：奥伽战争中的特殊签名是系列的传统，不知还有没有其他特殊签名。

GBC 名侦探柯南－诅咒航路 TP＝10

迷你游戏大公开：游戏中会出现三种迷你游戏，虽然与游戏本身没有直接关系，但每个小游戏都非常有趣，不玩可真是可惜了。

小游戏名称	出现条件
プルサイドの突击风	第二天上午到占いの馆，如果占卜结果是水难の相后，到游泳池从左边进入游泳池就会出现小游戏。
ファイアパニック	第二天上午到占いの馆，如果占卜结果是火难の相后，到事物所调查灰皿后就会出现小游戏。
ポ－カ－	第二天上午以平次为同伴到カジノ会和ピ－タ－相撞，从エントランスホ－ル下去，和他约定扑克决胜负后，到弓滨社长房间换衣服后到甲板 B 就会出现这个小游戏。

GBC 第二次机器人大战 TP＝10

真正得到拉拉·辛的方法：

首先在第五话“谋略之城”中不将盖塔 Q 击毁，这样在第八话“光之宇宙”中让阿姆罗说得拉拉，虽然有一端时间见不到她，不过在第二十二话她会出现并加入。

获得琉璃与瓦尔希文 2：

在二十五话“脱离要塞”中让除安藤正树外所有人脱出，到了十七回合时比安博士的女儿琉璃就会驾驶瓦尔希文 2 加入。该机体拥有攻击力 3800 射程九的螺旋粉碎炮和攻击力 5600 的高能粒子炮等强力兵器。改满后机体增加“壁障”特技（类似白河愁的“间无”）不过最终话会离队。属于鸡肋角色。

飞天御剑流第十四代传人 刘源

莱因总帅：十四代传人看来是将这个游戏玩的非常精了，不过看到魔装机神当年的无穷 POWER，真希望在新机战中能看到魔装机神强力的姿态。

GBC 牧场物语 2 TP＝6

超级 HAMMER 入手法：夏天种上西瓜和玉米，25 日时建设店老板会让你帮他做事，选择 YES，然后在 PM5:00 前把 20 个西瓜放进货箱。PM5:00 会得到 500 元，第二天去找老板和他谈话后就可以得到超级 HAMMER 了。

北京叶彤

莱因总帅：牧场物语就是一个童话般清新的游戏，强烈推荐！

PS 超时空之钥 TP＝8

13 个结局出现条件：首先要完全通关一次，然后在 NEW GAME 时使用 L1＋L2＋START＋SELECT 的秘技。进入游戏后要时常记录，因为记录后的标题直接关系所出现的结局。

旅立ち！梦みる千年祭：

使用秘技后广场的传输机会出现光点，进入后可以与 BOSS 战斗，胜利后就可以看到游戏说明与 Q 版鸟山明等人。

ただいま！：

战胜 BOSS 后克鲁诺等人回到了现代，但不幸的是变成了青蛙一族。

时の最果：

没什么特别的剧情，只能看到三个怪物的搞笑画面。

现われた传说の勇者：

在和平的未来，罗伯与它的女朋友在广场上相聚，接着勇士塔塔为拯救人民去魔王城与魔王决战。但他所见到的却是……

赤い石あずちしい石：

打败最后的敌人，大家回到自己的时代，正准备开始安居乐业的生活，但在中世纪与原始时期还有两场决定人类命运的战斗。

战え！ダラリオン：

在这个结局里可以看到所有登场人物和他们的简介。

决战！魔王城：

胜利后的众人在露卡家休息，但是加鲁还有任务，他只身来到魔王城，与魔王展开了一场最终之战。

气力！つけは原始：

时间是 AD1000 年，地点在克鲁诺的家，但是现在住在那里的却是恐龙人。

魔法の王国ヅ－ル：

魔王为了改变人类的历史会去打败最终敌人，是弃恶从善还是继续作恶？

时の卵：

胜利后大家回到了自己的时代，在建国千年祭的广场上，玛露与众人再次相会，原来为了使克鲁诺复活，露卡把传送机改为了时空机，可是克鲁诺会复活吗？

命运の时へ：

从时之最果的地方找到最终敌人，这个结局是比较完美的，胜利后众人来到千年祭的广场，大家一一道别，最后还可以看到各人在各自时代的生活。

命运の时へ：

乘坐时空之翼去迎战最终 BOSS，在这个结局里可以看到克鲁诺与玛露“远走高飞”的场面

命运の时へ：

从时之最果出发把魔王干掉，基本与上一个结局相同，不过可以看到加鲁从青蛙恢复人形的样子。

吉林长春 方雷

布告栏

秘技天地易主之后就一些小变化，今后在每条秘技后面将打上 TP 指数，来表示该秘技的可信与真实程度。如果 TP 达到 10 则表示 100% 可以使用，当然 TP 如果是 1 那么这条秘技就基本属于就是信不信由你了。

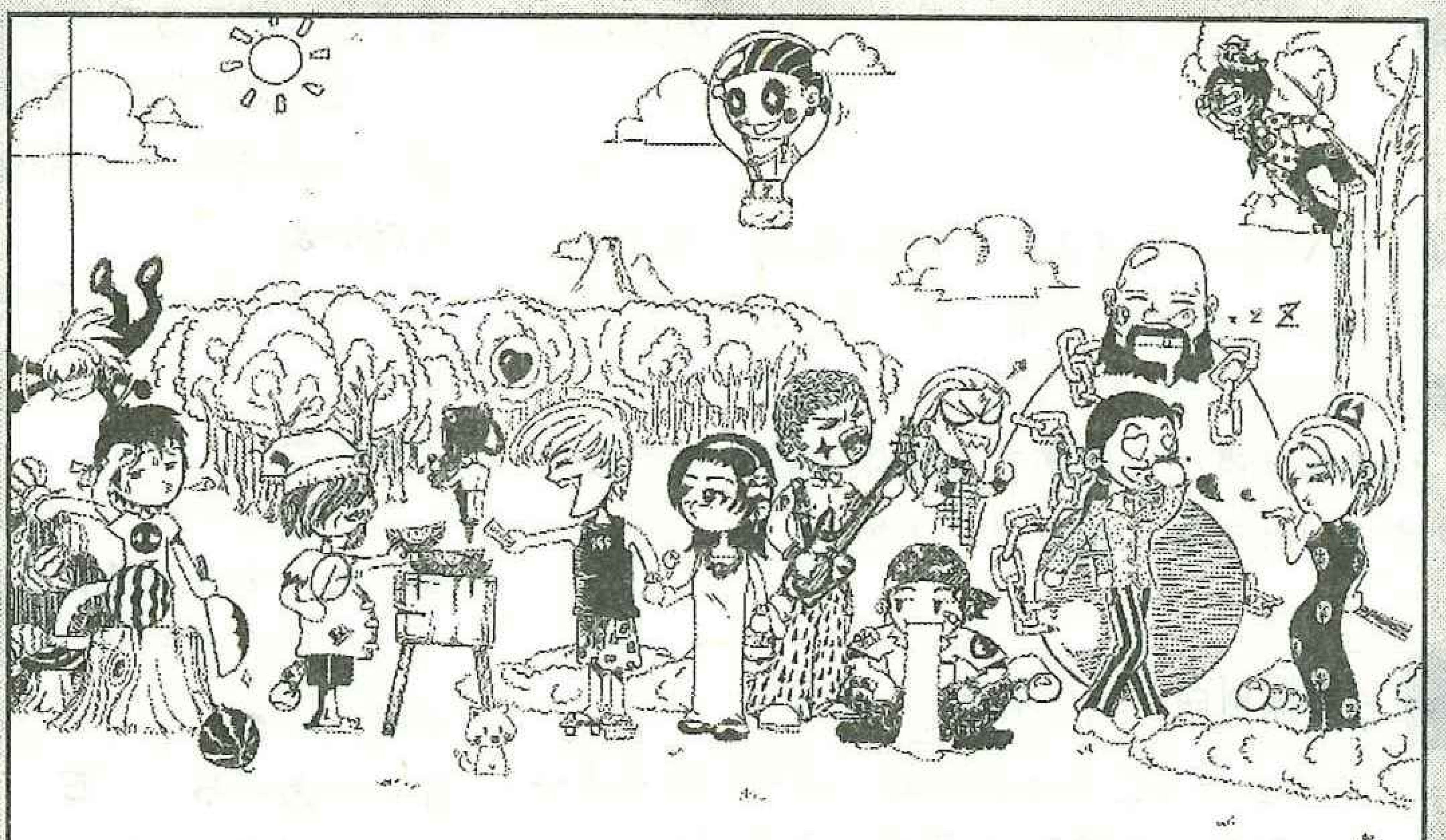
大墙画廊

阴晴的大"强"画廊

大墙画廊·第78期

整个9月，游戏圈里风烟四起，不光有NGC隆重登场，许多经典游戏也纷纷出动。刚刚结束的暑假好像也宣布了游戏盛世来临了。看着外面世界好精彩，听着音乐的我们也很无奈。编辑部已经有几个人按耐不住，纷纷放血购买游戏，倒是天师"老爷"一直"任你漫天飘雪，我自独醉梦美"。还有就剩我们陶醉于模拟器而不顾正业的模拟二人组了（没钱就得耐得住寂寞哟）……

阴 晴



◀顾庆华《西瓜摊、万人逛》江苏启东

◀阴：比利的口水流得像瀑布一样，是因为西瓜还是因为美女？（『L·P』：★★★）



▲《头次做菜》 广西蒙山 黄晨

自我评价：多次投稿都未能如愿的男孩儿

睛：阴看了这画后就偷偷跑到厨房去了。

（『L·P』：★★★☆）



▲《飞天舞》 南京 倪亮

阴：这副画是画的神仙吧。

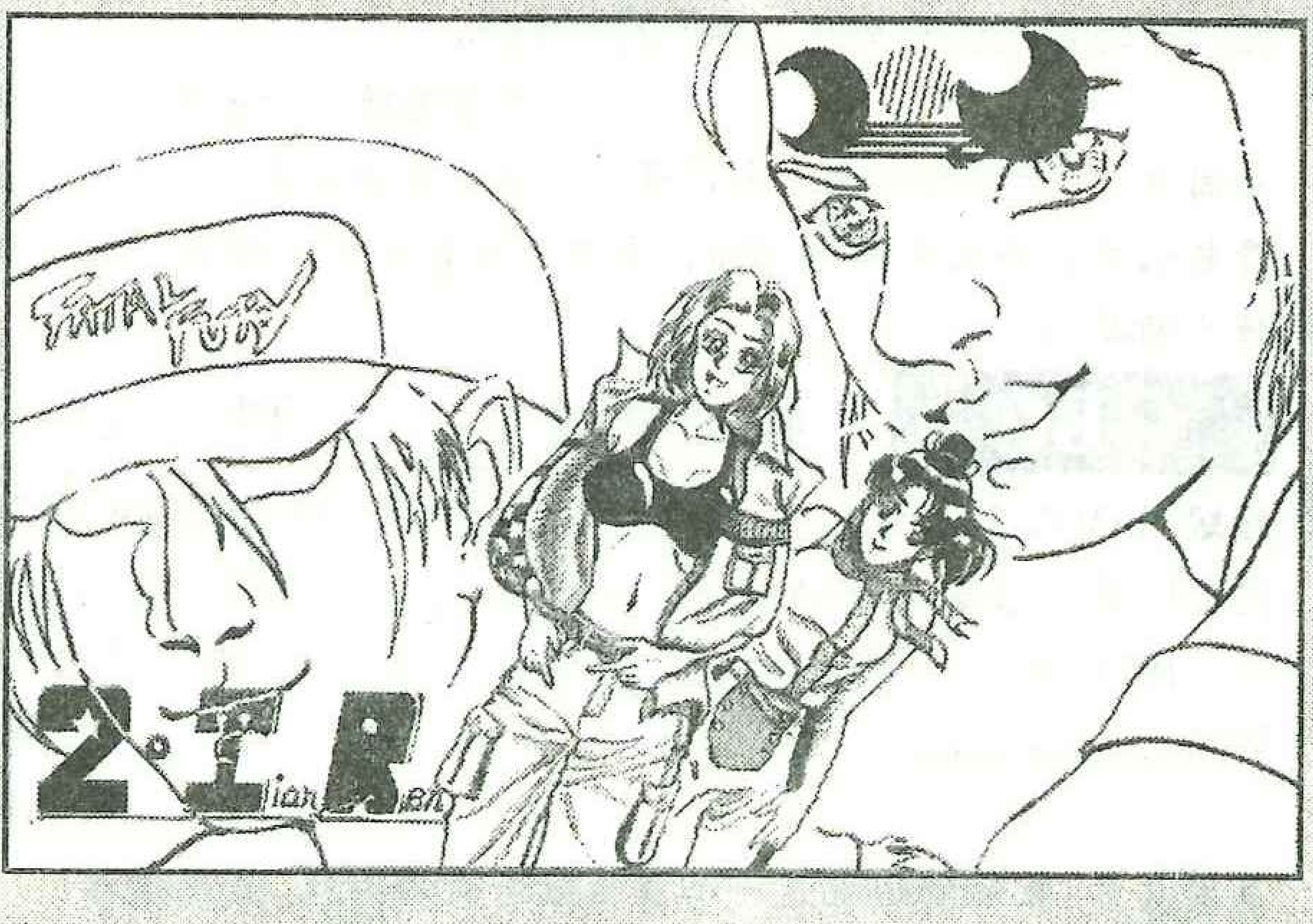
睛：我两刚看过《蜀山传》，这副画和电影里那神飞凤舞的感觉有点像。

（『L·P』：★★★）



◀《八神庵之死》 广东惠州 麟仔

◀阴：难道八神的头发是密不透风的？（『L·P』：★★★☆）



◀《恋人》 盐城 顾兴华

◀阴：画里一定是阳光明媚的日子。

睛：不好说，那些格斗高手都是些不知冷热的怪物，会冬天穿比基尼夏天套大衣。（『L·P』：★★☆）



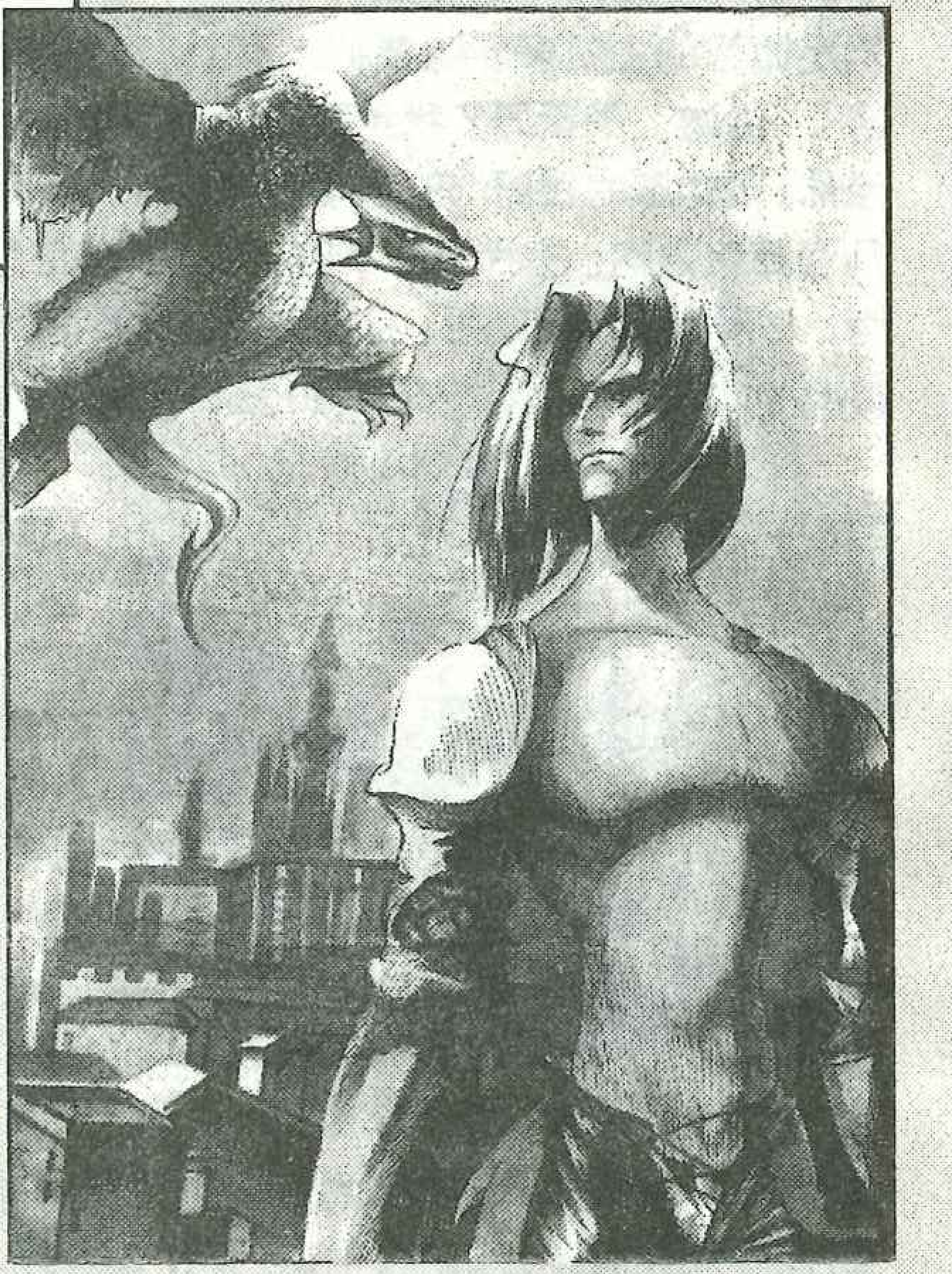
▲《樱》 江苏苏州 赵苗明珠

▲晴：中国人笔下的樱好象更花哨耶。
(『L·P』:★★★)



▲《无题》 吉林市 薛柏铭

◀晴：奔跑的战士、奋斗的人生。
阴：晴现在经常莫名其妙地蹦出几句不着边际的怪话，请大家别见怪。这副画为什么三位男士都手上冒火，京和庵的冤仇难道已经因为K'的出现而化解了吗？
(『L·P』:★★★)



▲《放浪冒险谭》 江西赣南 苏宵

▶阴：一看到这副画，我的思绪就被带回了那个满分游戏的世界——灵异、神秘。
晴：空中的龙，这个保卫放浪世界的卫兵，不知是朋友还是敌人。
(『L·P』:★★★)

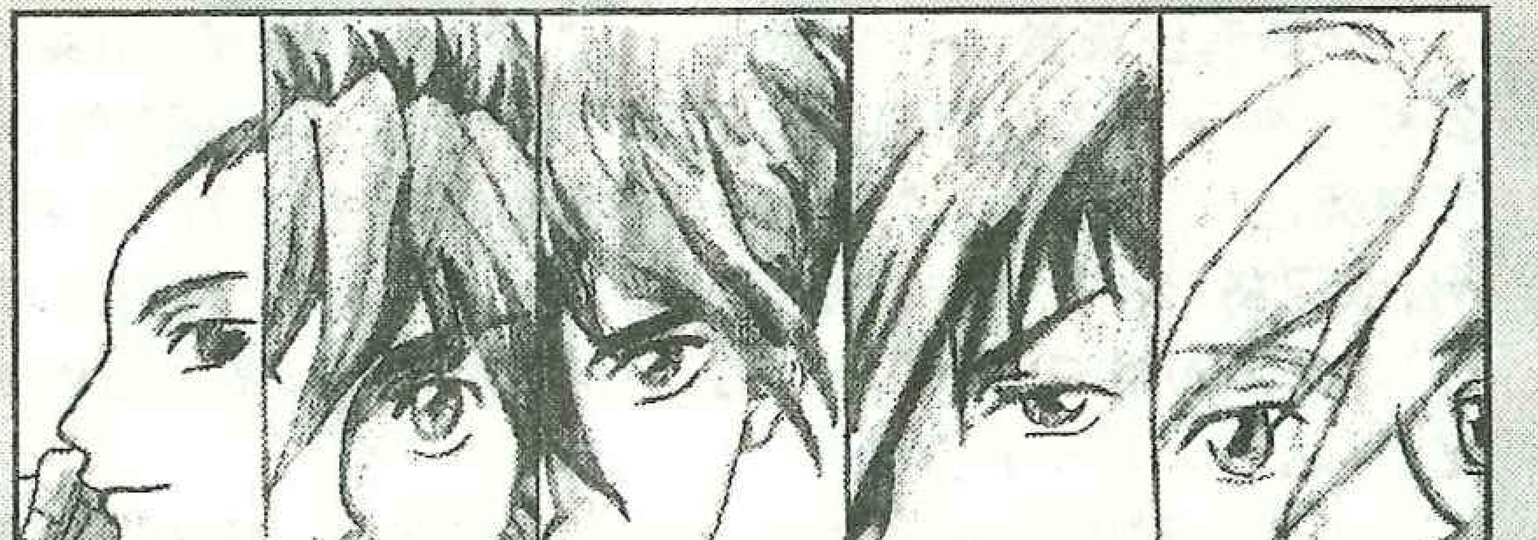


▲《拳皇——山崎龙二》 湖南麻阳 藤涛

◀晴：可我就喜欢在拳皇里用舞『暴捶』你的偶像，SORRY。
◀阴：看了你自做的诗句，感觉你好像是个山崎的簇拥。
(『L·P』:★★★)



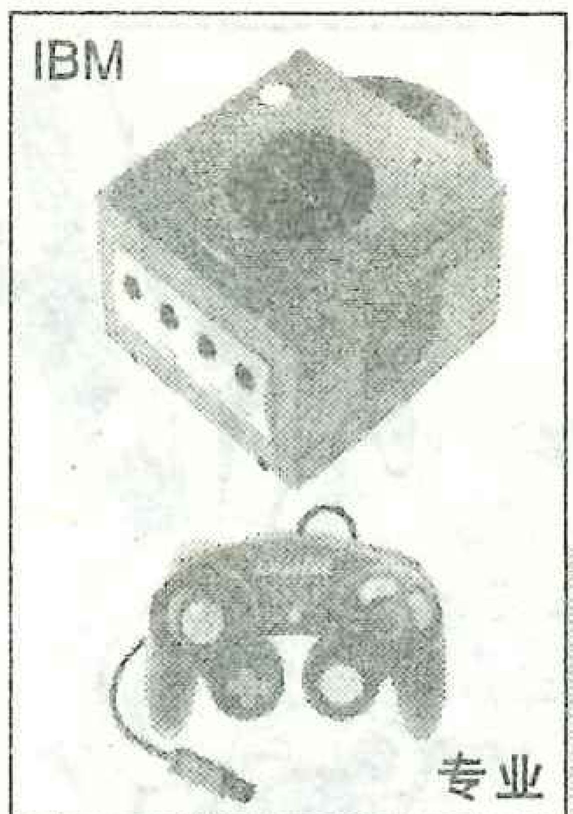
▲《雅典娜之吻》 河北保定 孟祥发



▲《无尽的华尔兹》 北京 张遥迪

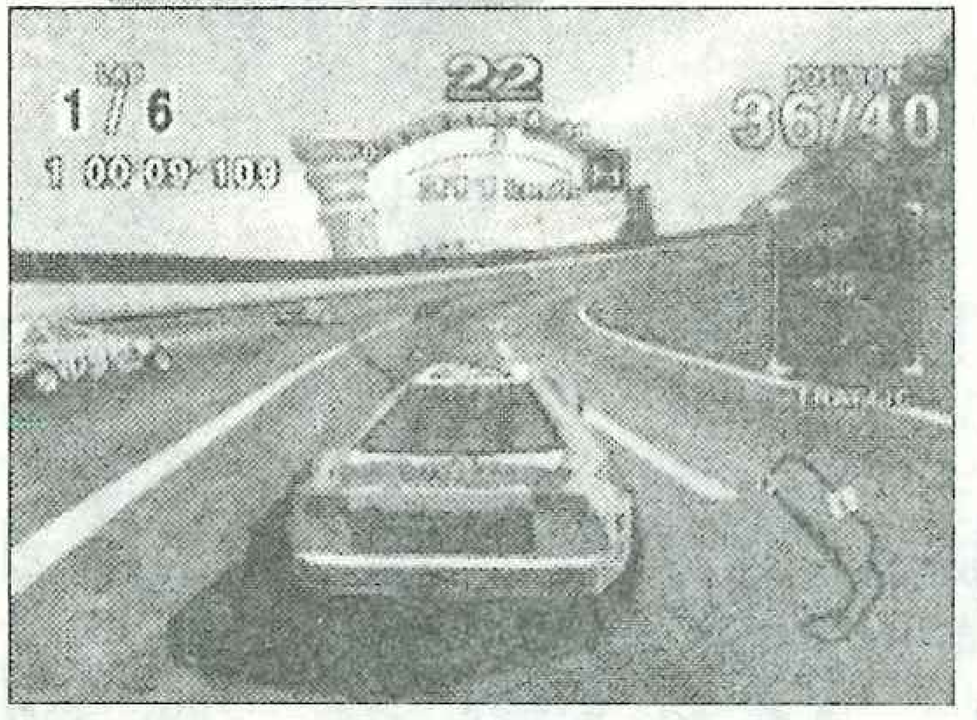
龙哥热线





●龙哥①梦美究竟怎样上网对战？我是个彻底的 PC 盲、网络盲，啥也不懂，只有梦美玩到了接近天师的水平，迫切希望上网测试一下。还有我怎么也驾驶不了火箭，除非是在环精灵赛道，天师能否讲一下究极工具的驾驶法。②××的宿屋就别搞了。真的别搞了。前几期登的那叫什么？干嘛呢！显啊？难道这个栏目的用意就是比谁的主机多？还要把人照上！③说话别那么低声下气，“跪请”、“跪谢”，干嘛呀？我觉得电软都不像电软了，改“全软”得了！当然，风林做的很好，这是有目共睹的。我只是做为一个老读者说几句肺腑之言。④我死性不改，附上拙作正版索尼克 2 点评。⑤还有，龙哥，我不看攻略，打通 DQ7，感觉有个人差远了。RPG 只有 ENIX 才是老大。（山东东营市垦利县永安镇中学 程占伟）

程老师好。①盼您超过天师。②“闯家”以后绝对不会再刊登一张“摆满主机”的照片。想炫？投我这里才对。③SORRY。④索尼克 2，全角色全 A 清版则 VS 模式下出现隐藏人物，也许会令玩家回忆起前作的故事来。另，程老师，莱因认为，SUNRISE 出品或代理的游戏，普遍较逊。⑤轻声！史氏又宣布 FF12 的消息了，这是“进取”精神！



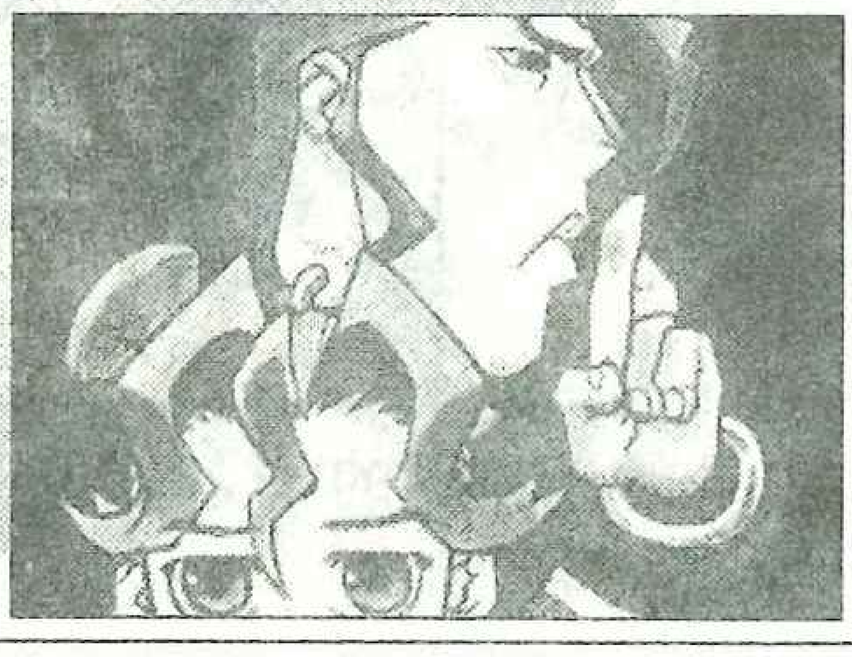
↑VF 不出，谁与争锋？

●龙哥，很高兴收到来信。也很高兴文章能够刊出。我虽然玩龄不短，但毕竟经验不足，略显稚嫩，但我会努力。还望天师指教！GBA 太棒了！个人感觉 GBA 和 DC 一样，虽然性能不是很强，但却集中了最高性价比与最佳游戏性两大优点于一身！外形比 GBC 硬派多了，我的 GBA 又和 DC 一样是白色，真是太相配了！

另外，关于“分派”，我看无论怎么分，其本质都是一样的。不过如果卡普空继续走“生恐鬼钟”的“大作路线”的话，“朴素动作淘汰派”就会失去一大支柱了哦(笑)！

还好有任天堂，投“大金刚 2001”攻略技巧算是“用实际行动支持电软”了吧？本想响应天师号召写“玛莉 A”的隐藏东东的，但可惜死活找不到 3－1 关最后一枚金币（蛋已找齐），只得作罢。另，我已将“玛莉 A”里的经典“水管兄弟”打到第 85 关，766520 分（最后是因为电池快 OVER 了才“努力”死掉的），应该可以上榜了吧？（北京理工大学 苏浩）

从敝社编著的系列书籍中大家可能已经发现，电软绝不单单是要告诉玩家“游戏该这样打”，而是希望从多侧面引导玩家深入理解游戏，品味游戏。所谓“攻略”，就算在日本，其参考的成份也要大于实用成份——像对 FF10 完美结局的讨论，“一笑置之”怕是比“苦打三遍”来得轻松些吧？玩家执着于“GAMEPLAY”，我是完全支持的。商业化，不是游戏的全部。



买正版游戏——带领我们通往神奇游戏世界的康庄大道

●龙哥，PS2 究竟想怎样移植 VF4。（北京 青元）

日本 8 月 24 日和 9 月 7 日两本“德利麦加”权威志上登出的海量 VF4（B 版）、铁拳 4 各角色之技巧解析画面，正在迫使龙哥相信，虽然同为 3D 格斗，但二者的画面差距就有如十六位机和八位机之分。更有 PS2 版 VF4 移植责任人片冈洋的发言如下（以下引证，皆可保证出处绝对权威）：

“土星移植 FV 时我们挑战了硬件极限，制作出诸如命中电光、阴影、爆甲爆壁等通常不能实现的效果。不过 PS2 移植 VF4 时与当初土星的那种感觉还是有所区别的。在程序上，PS2 从编写时起，即与 NAOMI2 完全不同；在图像上，PS2 与 NAOMI2 各有得意领域，但二者之间并无平衡点可言。玩家看过 PS2 版 VF4 会问，**‘咦？怎么变成这样儿了！？’**，虽然各位对游戏的期待度都很高，但我们所能做的，也就这意思了。PS2 的图像表现力还是**有点问题的**（片冈先生使用的是“失败”一词。此处采取“灵活翻译”的办法）。不过考虑到‘家庭用’，我们进行了一些‘原创化’工作。”（8 月 24 日“德利麦加”P176 左上角）

土星移植不了 VF2，您就有戏吗？看来还不能全怪世嘉太蠢啊！

MODEL3 STEP 2 约 50 万日元一块——同期杂志第 173 页，电脑战机制作人 HITMAKER 山下信行谈及 DC 版移植苦劳时接着指出，基板之强大便利，易如多层半透明等效果亦令 DC 望尘莫及，DC 版战机乃是“大幅缩水版”！另据 WOW 社中川社长指出，世嘉每年都要对同种基板进行若干次的性能强化，他们制作游戏时“更换基板比换家用机频繁多了”……

对 VF4，其画面实非语言所能形容——仅从杂志上，就已经看出“好”来了，和尚主场的地面大型砖块（注意：不是砖缝），大理石砖面竟有新旧之分（TEXTURE 超细）！旧的砖块其表层已被风化、踩烂，NAOMI2 的极大贴图量令任何物体栩栩如生——不愧是硬件 T&L！若干张精美的照片，日刊编辑配上绝妙简文字简短说明，十分过瘾！这里编者可以告诉大家，VF4 绝对不是一般的强——画面真彩·高解，人物的手掌纹、衣服面料皆可分辨清楚；六点光源全开，物体受光变色效果恐怖至极；人物表情俏皮，配音超绝，胜利画面、失败 CONTINUE 画面皆细腻制作，莎拉、葵、佩等人的表情必见！JEFFRY、WOLF 的铁面以及老小孩儿舜帝那红润的面庞更是不要错过！编者以为，硬派至尊 VR 战士一向注重技击美感和力度感，以及华美巨型场景，4 代如此这般强化画面各处细节，相信必会取得史上最巨大成功。

VF 的系统和技击层面的知识极为繁杂，在战略战术方面，VF4 理应会去追求真正意义的完美无瑕——于是就有了 SEGA－AM2 在 8 月 1 日游戏上市后紧急收回全部 GD－ROM，并再一次认真总结先前参加过大规划测试的广大玩家对正式版的意见，重新推出了一个 Ver.B 的 VF4——角色全员增加新技并隆重设立壁技，BALANCE 微妙调整至“人人皆最强”，CARD 部分的 ITEM（如角色服装、面具等）大量追加……据 VF4 实质上的负责人片桐大智介绍，今后不排除将已经加深的 B 版再度强化为 PLUS α 版。

铁拳 4，因本人不是铁杆，临时背了 LAW 的几招便去玩，结果打至第 3 关就死了。铁拳的风格与 VR 差别太大了。铁拳 4 的重点之一是高低差，但看别人玩时发现壁技用得更多……第一印象 9 分（游戏时间：5 分钟）。

●龙哥。①请仔细解释 PS2 开机后主机设置里选 PS2－35000 按△键出现的“自动诊断”的作用和意义。②35000 型开机后设置画面里的“DVD·PLAYSTATION”等后面的版本号各代表哪个地区，如何重新设置。③PS2 读盘时，有时光头发出“啪打－啪打”声，但画面一切正常，请问这是否正常?（碟为正版）④PS2 为 47W，而 DC 为 33W，但书上只说 DC 功率大，要用 300W 电源，而毫不说 PS2，为什么？我的 DC 电源（100W，50 元）能否用在 PS2 上？⑤DC 和 PS2、NGC、XBOX 各有几个硬件光源。（沈阳皇姑区 唐桥运 8 月 12 日）

①机器会自动检测和电视的对应情况之类。②那是 DVD 播放方面的设置，35000 型内置驱动，不必理会。这里提醒您千万不要用 PS2 看 DVD。③机器读 CD 游戏时，可能因转速较高，难免会发出一些声响，紧张不必要。④今后的主机，只要电源要求是 100～110V 的，一律推荐使用功率为 300VA 的铁盒电源——有了这个，同时开 DC、PS2、NGC、XBOX 都够了，甚至再搭个大功率彩监都有富余（破烂彩监价格低，某些打管机，无论尺寸，只售 4、5 百元。注意，未经打管“优待”的准半专业级端子镀金彩监（含分量端子），寿命虽也不会久长，但总比打管机可靠得多的多，售价在 2000 元左右）。那种黑塑料变压器必须要淘汰。⑤峰值分别为 4 个、6 个、T&L 硬件 8 个、T&L 硬件 16 个（?）。别的机种不好乱讲，反正 DC 在游戏中最多只能打开一个光源。

●你最希望电软增设的栏目：小道消息。（浙江嘉兴市 秦帆）

●恶魔救世主——体现 CAPCOM 的 FTG 功力——不对战，一样好玩！这是 SNK 所欠缺的。（承德双桥区 邵立伟）

●在未来的某一天，几个玩家打开 PS2、NGC、XBOX、GBA 后，当那熟悉的四个蓝色英文字母“SEGA”出现在他们面前时，他们双手颤抖，紧握手柄，两眼饱含激动的泪水进行着游戏……我看见了！你们——曾经的铁杆，如今的世嘉续梦人！我听见了——你们体内的世嘉血还在沸腾……
世嘉续梦人 No.1 语：中国世嘉铁杆很伟大，他们买世嘉的主机基本上玩的都是世嘉的游戏，但层次并不低。反而，他们更会区分什么是好游戏，他们的脑海中没有所谓的续篇大作，只有那永恒的“真·游戏”……（节选自世嘉续梦人 No.1 于 2001 年 3 月 15 日所作“纪念 DC 停产”）

一封读者来信

龙哥：这是俺今年给你写的第七封信了（汗……），还是一些牢骚，不吐不快。要是把您老先生搞烦了，我这儿先道个歉（鞠躬）。没办法，怕信超重，所以不能一次都写上，只好一封一封地零敲碎打。

这次想说的是电软上曾经多次讨论的玩家分派问题。这个“派”，指的是对机种和游戏类型的选择，以及对待自己不喜欢的厂商和游戏类型的态度，本来也不想写这个，但是前两天的《北京 X 报》简直把俺气得火冒三仗。某个从来没听说过的演唱组接受采访，其中某人竟然大放厥词：“我还是喜欢玩 RPG，虽然我特讨厌格斗，但 RPG 总比那些像二傻子似的闷头搓招的格斗游戏强，起码让我知道俩人碰了面是为的什么打起来的，比如说《仙剑》、《天之痕》都不错……”

龙哥看上面的话有何感想？我是这样觉得，首先，一个只知道国产弱智 RPG（还是 PC 上的）的 PC 玩家没有资格评论格斗游戏。FTG 和 RPG 属于不同的类型，要求玩家的特点也不同；FTG 是需要手感的，而要想获得真正的“手感”，勤学苦练，不耻下问是必须的。可以说，街霸、KOF、VF、铁拳这四大系列代表着 FTG 不同特点作品的最高水平，打者需有灵敏的反应神经、精密的思路，独树一帜的作战风格，等等等等。这一切都是需要时间和铁的。RPG，我的观点是，不但要享受剧情，更要享受系统（这个我以前就说过）。好的系统能使玩家欲罢不能，当然我还是倾向于玩需要快速反应的 RPG（如太 8、格 2 等）这类 RPG，只有用心琢磨才能使每个角色的能力发挥到极限，而且必须通过苦练才能熟练掌握（我现在除了勇斗系列，其它所有非即时的 RPG 碰都不碰）。我就亲眼见过一 RPG 白痴，坐在电脑前，每一个回合都看系统提示，居然将仙剑打穿。这样的烂人和游戏不提也罢。那个演唱组的某人，只知道像看电影似的看剧情，算不上“高手”和“专业”，而非高手，非专业，也是没有“指手划脚”的资格的。比如说现在要是有一个只玩过两天梦美的人，在你小天天面前大放厥词，说什么 UNICORN 不好用，你跟不跟他急（笑）?!（天语您所言极是，加十分（倒）。）

翻回头来说，如果是专业玩家，也应该对游戏类型持宽容态度，自己不喜欢就罢了，没有必要对其进行指责和谩骂。当然，有些大家公认的烂游戏，还是人人喊打的好。每种游戏都的它的魅力，“帮主，眼光太差了吗？”“各有所好嘛。”相信持这种观点的人还是大多数吧。不过，我认为对厂商（指主机）就不应该这样，应该“界线分明”。但也不应指责谩骂。自己不喜欢世嘉，就不要买 DC，但不应在电软上骂街。“大浪淘沙，是金子总会发光的。”

接着 RPG 系统的观点说一说，比如说 GB 版勇Ⅲ吧。转职的性格堪称本作的最大卖点。谈一谈我的心得（唉，怎么每次都是跟龙哥你说 RPG 啊。对 X 弹琴？笑）。（龙：无妨！我有日本大攻略，都懂、都懂……）

其实绝对 GB 读本上说的并不完全正确，决定角色成长数值的最终因素仍是职业，例如战士是“敏捷”性格，到头来速度增长仍然奇慢。所以要想让战士获得高速度，就最好先让他当武斗家，等速度较快时，再转职成战士好了（转职后所有数值是原来的一半），或者装备降星手环令速度加倍。例如我现在手头的战士，由于当过僧侣和武斗家，所以不仅速度快，而且会魔法。当然，还需要较长的游戏时间。不想费时间的玩家可以用金手指试一试，还有，地底世界的第一个村子里的大富翁游戏一定要好好玩，里面有非常好的道具。本人在里面曾经得到过一把鞭子，攻 + 105，敌一组攻击。还有“けんじゃのうぇ”等等……）勇Ⅲ只要多玩，尽量发掘系统，就一定能得到很多意想不到的东西。（龙哥：许多人都觉得 DQ 正统日式 RPG 必须洗奈，您觉得呢？）

电软做的 GB 系列书籍也太多了吧？难道是学 EVA 的“新世纪骗铁法”吗？有份量的攻略可以放在《菜鸟通》上啊，就像第 7、8 期上的 DQM2，还有莎木 2 的攻略一定要天师来写，一定啊！要“用心去感受”。（天语：我……）

让那个演唱组的人玩一玩莎木吧（最好有龙哥你在旁边当翻译）看他还说的出什么话……　　クサナギ·吕/2001 年 8 月 21 日

●龙：言者无罪，闻者足戒。我早知您不是世嘉迷。我以为，无论何种类型游戏，难得有一次“全情投入”。像 ZOOM 公司的“Ka”，简单而有创意，LIGHTER USER 尚且大拍手，谁又会去否认它呢？

热烈祝贺“梦美任我行”活动在全国正式展开！

人鱼●3'57"750	五●0'38"108	●火箭/最软/♀♀车	●行路难于上天	
沙漠●2'50"281	八●0'40'764	●独角/中硬/♀♀车	●欲再提 5 秒	
龙谷●2'53"984	●0'41"748	●独角/中硬/♀♀车		备注：单跑模式/难度未注明/MT/使用手柄
海边●3'14"687	●1'35"154	●独角/中硬/♀♀车		
溜冰●3'26"156、	●0'32"655	●独角/最硬/♀♀车		

编者手中的 2 兆/4 兆记忆卡数量正以每天一块的速度递增（在此天语向北京邵帅朋友致歉，您第二块卡寄来，第一块卡我才寄回。请读者安心，珍贵的稿件早晚会被登出）。不想说中国没有最好的游戏，但期盼中国有最好的玩家！——上表广西桂林印刷厂李翊丰朋友，强极！我看您不必与榜中第三名的 PBS 较劲，沙漠城与我打一仗先！唉，明知江湖险恶，急欲金盆洗手，不让（爆笑）！可莎木 2 还没通呢！（笑）

————“梦美任我行”报名者（无差别级）大募集中————

蛰伏已久的铁杆，UNITED！

uni41@mail.china.com（10 月 1 日以后）/QQ：44813464（uni41）

●龙哥。最近我发现自己的 GBA 屏幕在玩时，手轻轻动时或按键所引起的振动，会使画面上的边缘周围出现水波纹的现象，后找经销商发现别的机子也有这种现象。请问这是正常的吗？是什么原因？（黑龙江伊春林业发电厂 杨贺）

我觉得可能不是因为外力触碰所引起的“振动”吧？应该是屏幕本身的问题——那种 TFT 受光后的反应很不稳定，画面传到玩家眼里可能就是那种“水波纹”现象，看似振动引起的，其实不是。我们为主机推测故障时，不宜过细，游戏机这玩意很皮实的！

●龙哥，我去信提问，可你除了在杂志刊登还有没有什么既快又好的回复办法？（大量读者）

有条件的读者，除来信，显然可以利用电子邮件甚至网上寻呼。

●莎木 2 的即时画面似不如前作，请天师回我疑问，后定有重谢！（北京西城鸦儿胡同 马战超）

天师要到 9 月底才买莎木 2。实际上，前作的压缩方式是 ADX，这次采用先进的 AHX 高密压缩，乃是为了应付莎木的大场景，因此画面质素可能会稍微下降一些。再者，会不会是心理因素在作祟呢！（笑）

龙哥必复

广东肇庆“三派聚义”●尽管你（们）见识不广，尽管你（们）不是什么达人，但你（们），一个以诚稚（挚）之心去玩游戏的人，的确是能够得到电软众小编及众机迷的共鸣的。三位投给阎家的“傻子日记”和游戏点评“AGTA”，前者写得还真挺幽默（本栏决定冒天下之大不韪下期刊登？），但因几位写信时还没来得及看到上期杂志，给后者 5.2 分难道真的想气死天师？（笑）

福建霞浦县林新春●您的 A 版（670 – 13624A）DC 应该是新的。变压器只有 45W 吗？还是换个大个的吧！另外，您初入门游戏，应多向老鸟询问有关硬件操作和 RPG 游戏基本技巧。古墓 4 死机、KOF99 马赛克都是碟的事儿，与机子无关。小技巧：对于烂碟，读不出即可扔之。

杭州邵征捷●你好。你 PSONE 肯定是烧了保险，没跑儿。你 PDA 接 PSONE 没事儿而国产 1M 卡却将主机毁成这样？BOSS 肯定宰了你，这也没跑儿。合理的维修价应是老板报价的五分之一 —— 如果真是烧了“电容”的话。

四川宜宾冷润●日本玩家“派系”分明。要不他们怎么搞专门志呢？“德利麦加（前 DC 杂志）”所作的 N 次调查表明，玩家必分派。“难道你不喜欢的，也不许别人喜欢啊？”，您说得对极，分派最无聊。但无聊归无聊，派是肯定要分的，这与谁输谁赢无关。分了派，大家活得还能明白点、自在点，否则难免……。我看你就有些任派倾向（笑）。GBA 限定版价格虽然贵，但显然它们只贵在“外表”上，本体无不同。而 GBA 各种国产周边，现均已廉价上市。

上海市虹口区密云路 611 弄 6 号 401，200437，王昕求助●看别家杂志攻略，从老早开始，每天向村民送野果，仍未取得比利送的钓鱼杆——比利从未来借锤子，“我到底该怎么办”。另外，“如何拥有自己的船”。

总帅答北京宣武王莹●把所有龙的装备“兜/盾/剑”三样，收齐即可去法兰斯之丘解开封印，再杀掉魔巢中的黑暗神官，之后回法兰斯之丘的封印处即进入。但未练到 99 级不着急进入，敌小兵很强。遗迹内无甚有用之物。

广东四会何志通●SONY GVM – 1412 彩监过于专业，9 针（？）和 25 针端子（？）均不可能识别 PSONE 这简版主机。用 S 端将就一下吧。

关于 SEGA●街机 VF4 的销售远远超过了世嘉当初的预想，首发全日本 4000 台以上，而世嘉的预计是 2000 台。现在 VF4 正以近 4 倍于达比马的吃币率雄居榜首。日、美多家证券交易所将 SEGA 股票列为“STRONG BUY”，主要是考虑到 VF4 会给世嘉和投资者带来回报，但也有 DC 的清库进展十分顺利之因素。

●游戏,以人为本——世嘉。选票只能写5个游戏太少了——职业球会特大号(DC/正版)、育成足球2(SS/正版)、实况足球2000(PS/正版)、莎木系列(DC/正版)、维罗尼卡(DC/正版),对以上游戏评语,特写了一封信,请多多指教。(沪黄浦区国货路 陈德臻)/龙:不敢不敢,请您来信指教我们。听危险分子说,DC特大号几乎玩不腻,你是否也这样觉得呢?……SMILEBIT重要情报请见本期特稿。

NBA2K1杂谈

选自半年前的一封来信

您好,如果您没时间的话,只要能帮忙解答这个问题就行了。"莎木3"还会出吗?如还会出,会在哪部主机上推出?这个系列我打算死盯到底,它在哪个主机推出,我就绝对买哪部主机,万望给予答复……

……如果您还有时间及耐心的话,请看看一个自认为世嘉迷的心里话吧。

老实话,对DC的失败甚至是世嘉最后一部主机的事,我早有心理准备,甚至在去年买DC之前就有了,但我还是没想到世嘉会败得这么快。虽然震惊,虽然难过,但我并不怨世嘉,毕竟一个游戏公司只有生存下去,才能继续做游戏,而我爱世嘉的游戏,并无怨无悔。

我虽在SS基本已不出游戏后买了PS,但在PS上,我没买一张正版,而在SS上,我先后买了《拳皇95》、《饿狼3》、《樱大战1、2》和《梦4》,直到在市面上找不到令我心仪的正版软件为止。这并不是说……

……《游戏批评》上,有人担心世嘉的游戏缺乏号召力,我却一点都不担心,硬派的游戏自有我们这些"死忠"追随,而且世嘉也会做大众化的游戏,不信就玩玩《永恒的阿卡迪亚》。我对此游戏唯一不满就是,如果魔法能再华丽一点就好了。另外,对于FTG、SPG、STG、ACT这类游戏,我本来也是从来不买正版的,因为我手太笨,又没耐心去苦练,性格又喜新讨旧,而且不是足球迷。虽说喜欢篮球但EA的《NBA》系列玩起来实在没感觉,但世嘉的《NBA 2K1》是第一个(不敢说唯一,因为世嘉以后还出游戏)想买正版的体育游戏。虽说该游戏也有几个明显Bug:球员传球时可穿透对方球员身体,中锋会莫名其妙的来补防后卫(我并没有盯丢人),而且死也不肯再换防回去,我的矮小后卫得去防守中锋,痛苦啊!但是,我认为《NBA 2K1》是唯一一个能让人玩出篮球感觉的游戏。题外话,如果世嘉能在《NBA 2K2》中改正以上两个缺点,并加入球员转会功能,那将是一款完美的篮球游戏。

最后,我还想再提一下DC和PS2的机能,因为最近看过几款PS2的所谓大作,包括《决战》、《铁拳TT》、《R5》、《保镖》、《暗云》和《鬼武者》,画面的确很精美,但是,这些PS2游戏都有一个共同特征,没有大场景,或只有近景而没有远景,这样的画面,实在难以令人信服其机能。如果让我说PS2哪点比DC强的话,我只能说,水的效果好一点。因为我只相信我的眼睛。这就算世嘉迷聊以慰己的小小胜利吧。

愿世嘉以后能走好,因为在游戏界,史氏倒下也并不足惜,因为它做的RPG虽好,但却不是独一无二、无可替代的。世嘉是。

祝一切顺利!

另:《NBA 2K1》有一致胜良方,找任一有优秀后卫的队,如基德、艾佛森、芬利、雷·阿伦等都可(至于布莱恩特……湖人就不用了吧,强得离谱),让这些人过中场后加速(从后场就加速也可,但为了节省体力……),到了对方防守队员附近按B键(距离要勤练,掌握不好球易被断,且小摇杆的方向应稍斜向些,直冲前的话只会在对方身前打转,晃不过人的),因为按着加速,所以一定要转身过人而不是横跨一大步(这种过人距离一近极易被断,远了又过不了人),这样一来,极易过人(切记!掌握好距离,近些较好,否则电脑会后撤防守,使前功尽弃,人一般是反应不过来的),偶尔电脑也会派人补防,但补防总会漏人,总之,此法可算是百试百灵。

天津南开大学 王子骥

龙:眼下时髦游戏多多,何苦非要玩NBA2K1这种枯燥ACT。NBA2K2会在DC、PS2、XBOX上推出。莎木3……。关于PS2的机能问题,要相信自己"眼睛的判断"。像在FF10中,史克威尔为啥要煞费苦心地对角色建立三种模型?——近景时(不多于两个脑袋),其画面超过DC达22~25倍;大场景时,能否令人信服简直"极难评判"……



↑谁能解释这手指粘连问题?

铁杆,是这样炼成的

选自半年前的一封来信,原文题为"我有话要说"

今天,DC终于入手了。尽管早已知道了世嘉将要停止生产DC的消息,但是,我不在乎。带着她走在回宿舍的路上,忽然觉得天变得更蓝了,不由挺挺胸膛,让那四个蓝色字母更加醒目。从路上同学那嘴角上扬的表情我可以读出那嘲笑的含义。但我不屑于与之理论,尽管我有自信可以将其侃得一颠一颠的。我心中只有SEGA曾带给我的快乐:战斧、SONIC、NIGHTS、樱大战……以及即将体会到的莎木。它们带给我的快乐,绝非那些被S2(S×××+S×××××)玩弄于股掌间却又总以为站在时代前列的"完家"所能体会到的。

对SEGA的爱,使我与SONY永不沾边,PS不说,电器也决不用,甚至SONY MUSIC出品的CD也绝对不听。再加上我是一个完全的行动派,平时总是贯彻自己的想法,也曾因一篇"S×××,我爱!S×××,我呸!"的考试作文引来全班的一致喝倒彩。但是,我决不后悔,因为,我爱SEGA,我相信SEGA,我支持SEGA!

其实,我是一个很懒的人。作为一个从创刊之前的《GAME集中营》开始买齐所有电软所出版书籍的读者,第一次给你们写信,并非只想说这些废话。

只是,自从SEGA即将停止生产DC的消息传开以来,身边的声音几乎都是声援SEGA的,而几乎所有人都说自己是SEGA的铁杆支持者。我实在不明白,莫非真的是世界变得太快?我们这不被理解的一小群人何时壮大到如此地步?

我要说的是,我们不需要虚伪的支持!我们就是这样一群人,说我们骨头硬也好,说我们顽固也好,作为SEGA铁杆,我们不需要别人的同情!我们只走自己认定的路——相信SEGA,支持SEGA,永远爱SEGA!

而且,我们不必伤感,毕竟,SEGA并未离开我们,他将继续存在,为我们提供好游戏,只不过是以其他的方式。我们会继续支持SEGA。

向前看,天更蓝,我们还有SEGA!

江苏理工大学 伍波

龙:世嘉与铁杆或铁杆与世嘉之间的约定,委实让人难以理解,因此读者不必太认真。世嘉COO香山哲怎样?OVERWORKS社长大场规胜(超级忍/怒之铁拳/樱花大战系列制作人)又怎样?SEGAFANS在世嘉各级领导的心中地位还都不低呢!——举例来说,香山COO说,世嘉迷筹集多少钱,世嘉一定会再拿出相同数额的钱来为FANS制作他们想要的游戏。大场社长出席我国台湾省繁体字版樱花大战发表会时指出,DC虽已停产,但也并不代表它的人气就此低落,日本国内外仍然有相当多的支持者……我们不是没考虑过在其他主机上推出樱,但为了回馈一直支持着我们的玩家,我们决定将4在DC上优先制作并发售,这也是对玩家们的最大回应……等等。

凡此世嘉种种行为,必有其道理所在。其实,有关樱花大战系列游戏的国际化战略(包括纽约在内),现正在着着进行中,而华语版正是第一步。

因日本暑期歌谣秀而脱不开身的广井总制作、横山小姐等,其对于亚洲华语玩家的录像问候,以及亲临发表会现场进行造势的大场社长接受的专访,由于内含大量重要情报且场面非常热烈,本应全文配海量照片刊发,但由于版面限制,只能精简如下。其中,墨镜大哥极其幽默,"汉化版樱花大战终于推出了,之前我一直盼望着,在心中一直念着'出来吧、赶快发售吧,中文版赶快推出吧!'这样的话……此前中国地区玩家们就算是隔着语言的障碍,仍然能够享受游戏的乐趣,这完全是靠各位相关工作人员的庇荫(周围传来花组声优们的笑声)……希望大家能够继续支持中文版,更加体验樱花乐趣,并请多多指教……"而身为汉化版总策划的大场先生说,"非常高兴非常兴奋中国大陆版和台湾省版樱花大战得以发行,希望亚洲大市场能有更多的玩家接触并体验到樱花大战的乐趣!……"

不过,龙哥得到北京、台湾、日本三方情报,PSO、阿卡迪亚等巨作汉语PC版制作决定!(www.sega.jp)——另,索尼已正式将PS2引入韩国(韩文主机、韩文软件、韩国ISP)。着急无用!!!微软END ALL主机XBOX有可能会在中国发售(该主机外型和日版手柄较人们想像中要来得秀密,酷!)。

买正版游戏,带领我们通往神奇游戏世界的康庄大道……

●近来的日子真是越来越难过了,一方面要坚持为DC买正版,此外随着GBA的入手,缺铁性贫血加重。唉!看来"完家",我是当定了。索尼克2:个人的第八份DC正版,第二份游戏限定版(十周年版),随着她的到来,DC正版资金四千元上限告破!对于此游戏,只有"三动"——激动+感动+躁动!(广州光复北路 朱汝聪)

闯关族的家

E－MAIL：supergamefans@sohu.com

● 从本期开始正式取消“宿屋”栏目，并进化为“闯关族访谈录”。近期有读者表示宿屋有变质为“比谁富有”的趋势，风林感觉的确是这样，索性及时发现，不知道“访谈录”大家觉得这种形式怎么样，请玩家来信发表感想，以利“家”可以做得更好！



● 最近在网络上与杂志老读者、北京理工大学的罗剑锋谈起杂志的不足，其一针见血的批评令风林茅塞顿开，不觉汗颜几分……同时，他还表示出了对以前“家”的无尽怀念，风林也不由长叹。面对日新月异的时代，既要保持“家”与老读者的情结，还要尽量创出自己特色，风林也是脑汁绞尽……据天师说，风林已经有了第一根白发……呜

● 从本期起杂志举办连环大抽奖活动，奖品丰厚诱人，广大读者朋友万勿错过。

● 为了能够与读者更方便的交流，更迅速的对读者朋友们的来信进行回复，风林现将“闯关族的家”的栏目信箱公开——E－MAIL：supergamefans@sohu.com，这样一来，有PC的朋友只要通过电子邮件的方式就可以与风林迅速的联系上，而喜欢信件交流的朋友还可以继续给风林来信！

● 自称是风林师弟的风光朋友近日来信，不仅随信附上自己的照片，还亲自作画一幅。对于风光提出的拍照问题，风林个人认为只有利用PC截取的图片才可以令人满意，而用相机拍摄的图片往往难以获得清晰的效果。



←风光的小屋……尽管风林不准备再刊登这类照片……

● 从近期调查表上看，有许多读者都希望能够开办交友栏目。尽管实现起来很困难，不过风林决定在“闯关族的家”中为大家提供这样的机会。今后给风林来信的朋友如果希望借“家”一角结交更多玩友，可以注明，风林将在回复的同时刊出地址。

● 近期来信称风林为“美女”的数量急剧增加，风林每每看到都哭笑不得。大家期盼女编辑出现的心情风林可以理解（风林已经收到数十封询问编辑部是否有女同志的来信了），但是作为帅哥的风林（自己都想呕）对大家的“性别歧视”行为实在是……好苦哇……

● 浙江的潘梁读者对风林的回信“量”感到大不满。在这里风林只能再解释一回，由于时间有限，大家的来信风林都看到了，但是能够回复的信件毕竟有限，在加上工作上的原因，风林目前已经是竭尽所能了，望大家体谅。这不，为了能够使更多的朋友满意，“闯关族的家”的E－MAIL地址已经刊出，希望尽快得到回复的朋友请还是利用电子邮件吧！

● 广东的周继增读者，你随信加的23元风林已经交到了发行部，你就放心吧！下次可不能再这样做了。如果玩友们还有什么邮购方面的问题，请打发行部的电话。

● 天津的冯凯读者，由于9月编辑部要搬家，所以风林只能在先这里给你回复了。你对画面、音乐及游戏性的理解十分正确，好游戏在这三方面的确缺一不可。

● 山东张蛟读者，谢谢你对风林的关心。风林的视力一向很好，对于什么视力保护屏的产品不太感兴趣，风林的双眼一直都保持在5.3左右，即老算法的1.5。还算厉害吧！

● 上上期风林回复江苏马东方读者，来信一定要注明俺收。结果马读者果不其然注明了“俺”收，风林当即晕倒……

● 一日风林查看信件，打开四川胡坤寄来的电玩榜投票信封，竟突然掉落出数张金闪闪的“口袋妖怪”卡片。风林看罢方觉读者良苦用心……祝胡读者能够在这次抽奖活动中有所收获。

闯关族语录

● 经过我仔细的研究后，我得出了一条定理：要想发财，就必须坚持两条腿走路的方法。一方面买电脑彩票，另一方面投电玩榜的票，才能提高成功的机率……（风：这回的大抽奖中奖机率绝对是史上最高的，千万别错过！）

——山东　王鹏

● 今天我，飞机里看云飘过，怀着一千多蚊来京买DC，风雨里追赶，雾里分不清影踪，天空海阔你与我可会变（谁没在变），原谅我这一生没有MONEY玩D版，也会怕有一天会死机（oh，no！），背弃了SEGA，谁人都可以，也会怕有一天没好游戏PLAY！……

——广东　BIKING

● 听说世嘉现在最看好的主机是XBOX，我认为真是这样的话，SEGA又会失败了，因为XBOX在日本现在没有一款令人满意的作品……（风：世嘉子公司化，各公司各自选择适合自己风格的主机，从发展的角度看，他们对自己的未来早就盘算好了。其实，XBOX凭借微软的财力是决不会很快倒下的，微软誓与SONY、NINTENDO周旋到底）

——上海　王清

● 屡屡见到风林被称呼为“美女”，自己就会笑得前仰后合。我说风林你还是别往心里去……（风：我忍……）

——广州　朱汝聪

● 想对《电软》说：现在游戏性有了，是该改善一下画面的时候了！（风：游戏性要保持，画面我们争取达到PS2的水准，最起码不会与XBOX拉开过大差距吧？）——KY

● 明信片太小了，再大点！（风：这主要是不希望占大家过长时间来填写，如果您对杂志有话要说的话，请给风林来信吧！）

——江苏　马鹏

● “死或生2”让我爽快得求生不得，求死不能……（风：把盘摁掉……）

——上海　殷国荣

● 永远支持PS！（风：PS2也支持PS）

——广东　莫宁峰

● 恨石不成铁！（风：幸亏我不是“铁人”）

——广州　张玮

● 不知为何，看完“家”后有了一种想写信给你的冲动，否则难以平静，或许我只想让你知道有我这样一个爱“家”的人存在。有了家，“风林同舟”闯天下！

人说杂志总是《电软》好，无聊时候少不了；我说哪里没有家里好，风林陪着错不了……

我的家，我支持！（风：是闯关族，就永远在一起，携手前进！）

——吉林　刘楠

闯关族的家

风林：你好，这是我第二次给你写信了，第一次的信你收到了没有，我是《电软》的老读者了，每期必买，觉得《电软》进步很多，但退步也有，我想提几点建议：

①在新作发布表中，原先有游戏的类型，现在为何又没了，我觉得你们应该把下月要出的游戏中，比较有名气，或另类的游戏拿出来，详细介绍一下。

②在每夜一游中，不要总是介绍 PS2 游戏，在国内 PS2 的普及量很低，应多介绍 PS、DC 游戏，这样比较符合现实。

——河北　田思博

经过讨论，发售表的游戏类型一项恢复了。而比较重要的游戏则会着重挑做介绍，如果田读者想了解哪款游戏也可以给我们来信。而 PS 游戏的介绍方面，实在是无能为力了，请参看发售表，PS 近期比较值得关注的是 ENIX 为 PS 移植"DQ4"，其他就真的是凤毛麟角。DC 嘛，也会择优介绍，可以预见的大作还有几部，请你关注每夜一游栏目以及彩页。

玉树临风的风林：你好！

我读电软两年了。期间不断与其它书刊比较，在此，我提两点小小意见：

①电软中最接近玩友的就是闯关族的家了，每个人都可以在这发表意见，谈感想，甚至发牢骚，着实给人以家的温馨。能不能减少广告，把它再扩大几页。

②作为一个街机迷，我可要为我们街机仔叫冤了。每期《电软》中街机内容甚少。跪求可否开辟一个"街机仔集中营"，并由专人管理。别忘了，街机也是电玩中不可缺少的一部分。

另附打油诗一首：夏夜真是难熬，还是电玩最好；昨夜上机过狂，不知通关多少。

——宁波　桑杰

有时候，家里的确是有一点"挤"，不过富丽堂皇却未必能够有家的感觉。你认为呢？本刊有街机游戏栏目啊，如果你有好的想法就快写信来吧！

风(来的西)林：你好！

最近买了台 GBC(心里又想着 GBA，唉！软件太贵了)，花了我 500 余块钱，可我看到广告上的 GBC 才 400 余钱，是否我被宰了？还是……望风林正解！现在我手头里还有 800 余钱，想再换(买)台主机，不知该选 PS 还是 DC？我是中间派，请风林给我参谋(重赏)能否具体给我分析一下 PS 与 DC 各型(款)主机的性能、读盘能力，价格等特点。

以下我就讲几个意见吧：

1. 彩页严重缺乏，而且内文全黑白，连一些重点栏目也没有彩色底色衬托，看着眼睛都有点累了。

2. 能否增加内文页数，或广告页数不计在内，正文页数增加几十页，(如 100 页)刚好！当然价格不变。

3. 能否出版《绝对 GB 读本》第三辑？或《2001 秘技宝典》？或再版以前的热销图书，让玩家再度疯狂。

4. 每期《GS》能再附送游戏海报吗？或者送游戏展光盘(好想要)，或者附上几款 GB 游戏攻略，最好在年末的杂志上附送一份年历，里面印上游戏画面或《GS》小(老)编的玉照，真想一睹传说中风林，耸鹄的风彩！(期待)

——广东　叶仲勋

你的 GBC 价格稍贵了些，风林家这里 400 出头。不过各地进货渠道不同，价格稍有偏差也是在所难免，你既然已经买了，就不要放在心上了。如果你真的想买一部主机的话，风林就劝你还是先把钱留着更好吧，现在正是主机更新换代的关键时刻，应静观其变，再做决定……

最近看"闯关族的家"，看到给你们提意见的读者不少嘛？意见提得种类还很多，压力一定很大吧！不过我相信你们一定都会一一解决的，另：我觉得关于体育的游戏太少了，能否以后多点体育游戏上刊呢？还有"家"的栏目是您主持，《秘技偏方》是 WP 主持，《大墙画廊》是 L·P 主持，《龙哥热线》是龙哥来主持，请问还有别的小编吗？最后向您问一下，来信里面还需加邮票还是加钱呢？还是您每次出钱买邮票回信，还是编辑部自有呢？没别的意思，就是为以后去信多加注意。

——北京　李健生

回信方面，如果您希望编辑回信只需在信中表明即可，不必附加信封信纸了，这些由我们"自备"(笑)

★美年达中国电玩榜——风林
★游戏研究所——PERFECT + 莱因
★攻略人行道——危险分子
★科普园地——天师
★格斗天书——天师
★游戏点评——风林
★秘技天地——莱因总帅
★龙哥热线——龙哥
★闯关族的家——风林
★大墙画廊(黑白版)——阴 & 晴

从最早的 FC 到现在的 PS2，可以说游戏界经过了一个个新时代，我也玩过了许许多多的游戏，大约 1 千多种游戏，就在我这短短 5 年的玩龄中，我体会到了游戏给我带来的欢乐，体会到游戏在我生活中的价值，本人方龄 16，不知风哥从几岁开始游戏？我对贵刊有一些意见，望君观之。

1. 应多介绍新游戏，虽然时时都有大作，但也不能过于强调，因为有的小公司的游戏也是十分出色的，许多小公司就是因某个小游戏而翻身的，不是吗？

2. 彩页应多用于登游戏画面，少登那些周边器材，这能使玩家从直观的角度来看某个游戏，对其画面有更深的了解，彩页总比黑白强吧！

3. 闯关族的家应多登一些有特色的文章，像我们这种类型的意见没有必要登，因为有许许多多的玩家都是只在背后默默支持《电软》，只要他的意见从杂志上能表现出来或者只是一点点改变和提高，他们也会感到高兴的。

另：自从我爷爷看我玩过 DC 的"疯狂出租车 2"后，就对我说：还是三轮车好。

——程飞

正如你所说，有许多小公司的作品都非常不错。其实，有许多小的软件开发公司都依托于大厂商来发卖自己的作品，比如开发"蚊"的 ZOOM 公司。所以，许多游戏尽管注明大公司的名号，但实际上未必是该公司的作品。

而对你"意见信不必登"的说法风林实在不敢苟同。有批评才会有进步，风林希望大家还是多多来信指出我们的不足。您的一字一句都将成为我们今后改进的方向。能时时给我们敲敲警钟的来信才是我们最欢迎的。



←平常做做运动实在是很有益的事情，不要整天把自己关在屋子里，看，啪啦小子也爱玩滑板。

风林，最近玩了"寄生前夜 1"的中文版，感觉太棒了。比玩日本版的强多了，还有你上期提到的"寄 2"中文版我怎么没见过？？

——辽宁　曹玉宁

实际有许多开发小组在默默对日文游戏进行着汉化，正因如此，我们才见到了诸如"口袋妖怪中文版"等游戏的出现。"寄 2"中文版风林的确见到有卖。但是自己没有亲自试过，你不妨再问问 BOSS。另外，GBA 极度省电，你就放心玩吧，但要注意购买正宗名牌电池才能用得更长久。

风林咯咯：看了"家"之后，好像有很多人在说《电软》的不是，的确《电软》的变化挺大的，变来变去却变得平淡无味?!！来自四川的 MY Bone friend 说的第 1 个话题，我不太赞成，其实用漫画人物作封面也挺好的呀！但养眼才行，罗晰朋友意见与我相仿，彩页的确有点……唉！现在只好为小编们能出更好的书加油！

看了来自湖北的 Game WORMS 朋友的信，我也觉得风兄不要再说什么自己的"照片不堪入目，毫无魅力可言"，非也、非也，风兄此言差矣！来两张吧！这可是我们

读者的愿望呀！莫非风兄你帅气昂然，胜过谢庭锋，酷过吴孟达？怕美眉们看过之后，从五湖四海暴走来北京找你？对了，请问一下，"风林"一词是否来自《风来的西林》？能告诉我吗？

——广西　玩游戏总是菜鸟的吴鸿和

索然无味？！看来我们还要多多努力，多多吸取读者的建议啊……风林的照片这期刊出了一幅，不过是经过处理的。该照片是在杂志社旧址办公时所拍。名字问题风林已经解释过多次，没什么特别的含义。

我爱看"闯关族的家"，这是最贴近生活的栏目。风林兄可否适当扩大版面，以便更多玩友有机会开口，痛说革命家史？

北京的游戏业很发达，从诸多广告中便可看出了。那么，相应的游戏氛围也很棒吧，真羡慕北京的玩友。在杭州，由于去年的一场游戏机房大清洗，主营PS的机房已彻底消失，街机房也只剩下几家大中型的还存在。真令人痛心。据传，大清洗的目的，一是禁毒（电子海洛因），二则为PS盗版游戏光盘，真令人啼笑皆非。我想问一下风林老兄，别处是否有类似的事发生？

现想向风林兄提几个问题：

①电玩榜的幸运抽奖是否要求所填游戏与结果一致后才有资格参加？

②能否介绍一下编辑部的成员。

③DC不是已停止生产了吗，为何还有新游戏出现？

④能否多登一些经典游戏的综合性评论，少一些纯粹的攻略？

⑤闯关族之家中提到的经典游戏回顾系列是怎么回事？我想投稿，是否有游戏选择方面的限制？

谢谢风林兄能在百忙中看我这封无聊的读者来信。我不太在乎是否有回信（这是真心的），只希望你们能知道我的存在，以及我永远支持你们！

——杭州　吕健

北京的游戏市场目前与全国比较还不能称为发达，上海、广东都不错，新产品上市很快。而街机市场方面北京绝对是全国最差的，中小游戏厅"全军覆灭"，正规军也几乎"消声弥迹"，惟有世嘉厅在王府井、万通还有两个店。实在令人痛心不已。关于你的疑问：1、电玩榜的排名与抽奖无关，你只需填写自己最支持的游戏就可以了；2、看前页；3、主机停产未必代表游戏也停止开发，只要有钱赚厂商就会继续开发；4、经典游戏评论请参看"游戏点评"；5、经典回顾以老游戏为主，最好是能够引起大家共鸣的。"游戏点评"并不仅限于新游戏，长篇游戏评论、游戏感想、业界话题、对中国游戏市场的看法等等都可以给"游戏点评"投稿，风林热情期待中！

风林，我向你提出的最大最重要的建议就是多看看以前的《电软》，仔细揣摩以前"家"的风格行文，找出其中吸引读者的本质东西，这一点的确很难办到，也许应该是对读者的真情和杂志的爱护，还应该有对人生的感悟（但也不要故作深沉啊），多向无类请教吧！还有，风林你在括号里的发言太多了！

——北京　罗剑锋

罗读者尖锐而中肯的建议实在令风林"汗"得很。其实，风林到底有"几斤几量"自己很清楚，不过希望你能理解的是，风林每期都在努力。大家的每一封来信都是对风林工作巨大的鼓励，无论信的内容是表扬还是批评，都是大家对杂志的一份关爱。

风林的不足之处很多，请实在"看不下去"的朋友来信"怒斥"之（笑）。风林"改过自新"，力争不负大家期望。

热心朋友赏！

第九期金学铭读者的"DQ怪兽篇"的求救收到了北京李辉、湖北郭智强、湖南蒋斌等读者的热心帮助，由于版面有限不能一一刊出，在这里风林向这些朋友致以最诚挚的谢意，感谢大家。

另，北京罗剑锋来信指出在99年第二期杂志彩页也可以找到，金读者可以参看一下。



● 北京海淀龙翔路的"小两口"宋波与杨坤：两位给风林的来信收到了，谢谢对风林的鼓励。不过结稿时正赶上编辑部搬家，无法及时回信。两位如果方便的话，可以用电子邮件给风林发信。

● 湖北的任天郎与熊和，请在看到后速与风林联系！

● 湖南的段维中读者，感谢你能够在百忙之中给风林来信，对你提出的问题风林非常认同，杂志的改变势在必行，请期待。同时欢迎你再给"闯关族的家"来信！

●广东的区卓峰读者，DC上的足球游戏还会有一款SEGA亲自操刀制作的某著名系列续作，你不妨注意一下。

●**对"勇斗·怪兽篇"的配合方法有疑问的朋友请寄信至：北京市朝阳区十里河天海电线厂　李辉（收）　100021**

●麻书豪读者，也许此时你已经踏上了留学的路程，不过在这里，风林还是要祝你一路顺风，多保重。回国后一定要再给风林来信啊，这是我们的约定！

★★★请注意！！！"闯关族的家"电子信箱：supergamefans@sohu.com

阴天　原作/李宗盛　改编/江苏　沈超

阴天，在堆满盘的房间
让所有主机都一台一台通电
看清的竟是垃圾游戏成鸦片
还是世纪末拿D版大作来消遣
PS2就摆在手边
黑黑的两个手柄笑的多甜

开始的游戏画面都妙不可言
谁都认为玩家的热情永不会了结
等到THEEND后还对着电视有那么一点点留恋
也许这就是谁说过的贪得无厌
或许D版就是这么的不值钱
玩过后通通都扔到一边
这里的酸甜苦辣只有自己才能体验
我真想明白拥有一抽屉的正版还要等几年

来信一封直击风林满眼金星飞散
游戏铁杆怒斥盗版风林神情恍然



风林，第8期"家"的本月提示让我很生气呀，看看第2条是什么？看来你不配玩GBA呀……告诉你：正版无敌！我没钱，但我支持正版！！

——河北　董国峰

风林不想一句GBA地板登场引得董读者如此"大动肝火"……看来风林只有面壁思过才可获得董读者的宽恕了。玩D版的确不对，更不应提倡，不过风林个人觉得目前阻碍中国游戏业并不仅仅是D版，国民人均收入的低下也决定游戏业在目前的我国还很难形成气候。正如你说的：我没钱，但我支持正版！就是很好的说明这个问题，国外厂商看不到市场有任何潜力，自然不会投资。同样的例子我们可以看看红红火火的PC市场，尽管有D版的冲击，但是由于PC的普及量巨大，厂商依靠目前的销量是可以生存的，反观游戏机市场……我想大家都清楚，可以说我们要走的弯路还有很多……

畅谈你的感想，发泄你的不满，我们的目标只有一个——让我们做得更好！这将是一个新的开端，这将是一个新的起点，这里永远是闯关族的家！！

闯关族访谈录



作为访谈录的第一回，风林选择了近期讨论激烈的有关 PS2 今后发展的话题，而第一回的佳宾也非常荣幸的请到了大家非常熟悉的游戏评论人来自长春大学的刘赢征以及杂志的老朋友龚晓斌、左恺三位，今次就由我们四个人来主持这个栏目。

风林（以下简称"风"）:大家好，感谢大家能够抽出时间来参与访谈录的第一期。

龚晓斌（以下简称"龚"）：也感谢你能给我这样一个机会，能在"家"中"娓娓"而侃，感觉甚爽！

刘赢征（以下简称"刘"）：希望还能多来些这样的讨论，感觉很有意思。

风:一定满足你的意愿(笑)。左恺呢？

左恺（以下简称"左"）：终于让我等到了这封"迟来的告白"(笑)。

风：好了，家的版面有限，咱们还是直接切入正题吧！



姓名:风林
简介:"闯关族的家"栏目主持，自认长得很不帅的家伙(终于说了实话)。尽管十分喜爱游戏，但是由于时间的关系已经连续一星期没玩了……休克中……

风：今年应该说 PS2 已经正式进入成熟期，尤其是"FF10"的发卖，使 PS2 硬件销量直线上升。从目前来看，大家认为 PS2 这样的势头会一直保持下去吗？

左:保持当然会保持啦！不过 NGC 发售后，势头不可能那么强了。

刘:从新作发售表上不难看出，PS2 近来的软件真是层出不穷，大作也不断。以"FF10"为核心引爆的 PS2 暑期大卖的确给 PS2 的销路带来了极大的鼓励。虽然 9 月份还有 NGC 发售，11 月也有 XBOX 登场，但彼此之间的市场定位不同，竞争的复合空间也不会太大。因此我相信，只要 PS2 仍有强大的软件支持，SONY 就不用为自己的主机发愁。更何况目前 PS2 的开发环境也已日益改善了。

龚：我看未必，我认为 PS2 势头很难保持下去。一部好的主机，看的是软硬件两方面，SS 是个很好的例子。PS2 如果仅想靠几部像"FF10"这样的大作撑腰，那市场会很危险，一但市场有变，主机势头就会大减。

风：是，不过好像目前 PS2 的气势让人有不可抵挡的感觉，9 月 PS2 有"皇牌空战 4"以及"寂静岭 2"，你觉得这两部游戏能不能确保 PS2 硬件上不受 NGC 发售的冲击？

刘:首先，无论是"皇 4"还是"寂 2"，它们与 NGC 上初发售的游戏都有着许多本质上的区别，大家都有着自己的 FANS 群，所以应该不会相互抵触。另外，NGC 即使果真大卖的话，PS2 依然会有自己的市场，为了"皇 4"和"寂 2"买 PS2 的人很多呢。

龚：我觉得不受冲击是不可能的。毕竟人们对新生事物较感兴趣，况且 NGC 首发阵容也很庞大。人们总不会去了为吃"炒剩饭"而忽视新东西吧！

风:话随如此，不过从这一段还是可以感觉出来 PS2 在软件上已经日趋成熟了。

左：软件归软件，而且是系列作品，在 PS2 上也仅仅是一个画图的突破，而销售上则过分依赖一些固定的玩家。同时，宣传和人气上都无法和"GT3"相比，因此再度引起热销是不大可能的，而且 NGC 的发售更是使其大大的受到威胁。

风：我个人觉得，PS2 如果单单依靠软件数量上的优势多少有些令人担心的地方，面对走低价路线的 NGC，PS2 是否会采取降价措施呢？还是会以其他方式，如同捆游戏、配件等，大家来预测一下。

左：我看 PS2 的降价是再所难免的，至于是否会在 NGC 发售时期降价则必须看一段时间的市场情况再定。不过我认为 PS2 在 NGC 发售同时降价可能性不大，但可能会在软件和配件上下功夫的。

龚：我也认为 PS2 降价是铁定的了。面对 NGC 的发售，XBOX 的出现，PS2 面临着激烈的市场竞争，尤其是 NGC，只要 199 美元，如此诱人之势，PS2 必然要下调价格。

风:刘赢征认为呢？

刘:以 PS2 的技术能力来看，主机想在短时间内降价是很难的。因为如果 PS2 能降的话，它早就在 NGC 发售前降了，而不用等到 SONY 的 PS2 事务总长说："先看看竞争对手再说"。因此，PS2 应该会采用另外的一些方法来促进销售。而且厂商的过分降价，也极易导致自身的信誉下降，因此，PS2 在短期内将不会下降售价。

风：也有道理，无论如何，SCE 应该会有所行动吧？从以前 PS2 降价的例子看，尽管日本方面只是细微的价格波动，不过对于我国市场的影响还非常明显的。目前 PS2 在我国价格是 3000 元左右，大家认为这个价格能接受吗？



姓名:刘赢征
简介："游戏点评"栏目"热门"撰稿人，对游戏的理解与看法颇为独到。不仅游戏打得好，长的也非常帅气，是个令风林眼红的游戏高手(笑)……



姓名:左恺
简介：17 岁，生日 1984 年 3 月 13 日。本人 6 岁开始接触电玩；11 岁开始购买《电软》。电玩座右铭：玩遍天下游戏，玩光天下主机！

左：天啊！3000 元！当然无法接受，中国游戏玩家普遍为低收入或无收入者，这种价位，根本无法让多数人承受。

刘:我也觉得太贵了，能真正接受的人还是太少了。

龚:我认为只有少部分人能接受吧。很显然，国情摆在眼前，我们不可能像美国一样，PS2 发售之前就已预约一空。毕竟，人们要想考虑到主机买后用处大吗?软件精吗?价格如何等因素。

风：另外，随着玩家正版意识的逐步提高，今后 PS2 玩家会以正版为主吗？请谈真实想法……

龚：正版谁都说好，谁都愿用。可价格呢？正版的几百元和盗版几十元之间差多少呢？我们也并不希望盗版在中国泛滥成灾，可它什么时候能让我们接受呢?正版，想说用你不容易！

左：老实话，在中国不可能，大概 10 年之内，以中国的消费水平，能玩个把几个正版游戏已经很不错，甭谈以正版为主，这不是意识差的问题，而是……

刘:很庆幸当年的 DC 和早期的 GBA 为不少玩家树立正版意识起到了一个很好的推动作用。PS2 也一样，在将来，遇上"FF10"这样的劲作时，我还是会以正版为主的。但若同时也出现 D 版的话，对正版还是有很大影响。必竟这不仅涉及我国国情，更涉及到鱼与熊掌的利弊关系。

风：大家觉得今后 PS2 会不会成为最普及的机种(在中国)？

左:会，一定会的。

刘:这得看 D 版的普及程度了。在我国，最普及的主机，也是 D 版最泛滥的主机。

风:果然一针见血(笑)……

龚：我倒是觉得 PS2 不会成为最普及的机种。我认为小巧而"高能"的 GBA 和与之充分连动且软硬件优势极大的 NGC 将会在玩家中广受欢迎。

风：我想答案不久就会有了吧。好了，版面有限，风林就不多问了。最后，大家对"闯关族的家"觉得有什么不足吗？

龚："家"的现状很好，玩友谈天说地，评头论足十分活跃，比如 8 期中"测定玩家指数"就不错。我将永远支持"家"的发展。

左:风林日记怎么不写了……

刘:好像是吃力不讨好的作法？(笑)

风:建议下次我会另寄信去……

风:你还真机灵啊(笑)……好吧，这期就到这里，感谢三位参与"访谈录"的第一回，下次再见！

（第一回完）

编按:这个栏目其实只是一次在下班的路上脑子中突然想到的。一直以来，"家"都只是刊登读者的来信，有许多读者希望发表自己对游戏、业界、市场、杂志等等的感想，而仅仅简单的刊登又多少有些枯燥与乏味。而这个栏目的诞生，编者就是希望能够改变这种局面，同时也使我们之间的距离拉得更近。在这里，不仅有游戏界的热门话题，还有各种有关游戏、传闻、市场情报、玩家生活中有趣的事情等等。欢迎更多读者朋友参与，并多多提出宝贵意见。只希望，真正可以让所有闯关族都参与到栏目中来，风雨同舟，让我们一起。——风林

●抱歉没有龚晓斌朋友的画像……下期我们将讨论有关 NGC 的话题，敬请期待！

遊戲點評

Speak out, don't be afraid!

风之克罗诺亚 2(风のクロノア 2)

机种 PS2 厂商 NAMCO 类型 ACT 媒体 DVD－ROM



我一直很期待，期待二代能够再度给我带来像一代时的那份惊喜与激情，以求在严重缺乏出色的动作游戏的今天，成为令渴望动作游戏已久的人们津津乐道的作品。

而且，也是在 PS2 上……

在经历了 7 个小时的折磨后，游戏就此完结。感觉实在是没有当初想象的好。

画面上，严格来说作为 PS2 的游戏并不应“仅此而已”，有些地方在制作上完全可以更细腻些，比如在交代剧情的时候……不过，音乐尤其的好听，这实在是令人精神一振，即使与前作比也丝毫不逊色，甚至有所超越。

由于是 NAMCO 的作品，在质量上绝对有保证。操作感方面就可以很好的说明这一点，继承了前作，但是令我纳闷的是——竟然没有震动?!为什么呢，我觉得这游戏配上震动应该没有任何问题呀！而且爽快感上也会比现在更好，尽管现在的操作已经非常出色了……

尽管对有些画面的表现感到不满，不过就算是再无动于衷的玩家，在看到宛如梦境般的流程的时候，也会从心底感叹其场景的美轮美奂。空中漂浮着色彩斑斓的花瓣，就算是暴雨降临却也表现得令人快悦。从整体上都可以给人一个相当不错的印象。而且，在镜头上的变化也使游戏平添了更多的刺激，比如在一人宽的窄道高速滑行，同时还要把握途中突然出现的岔路；也或是利用弹簧飞到可以一览全局的高度并落下……实在是爽快至极。

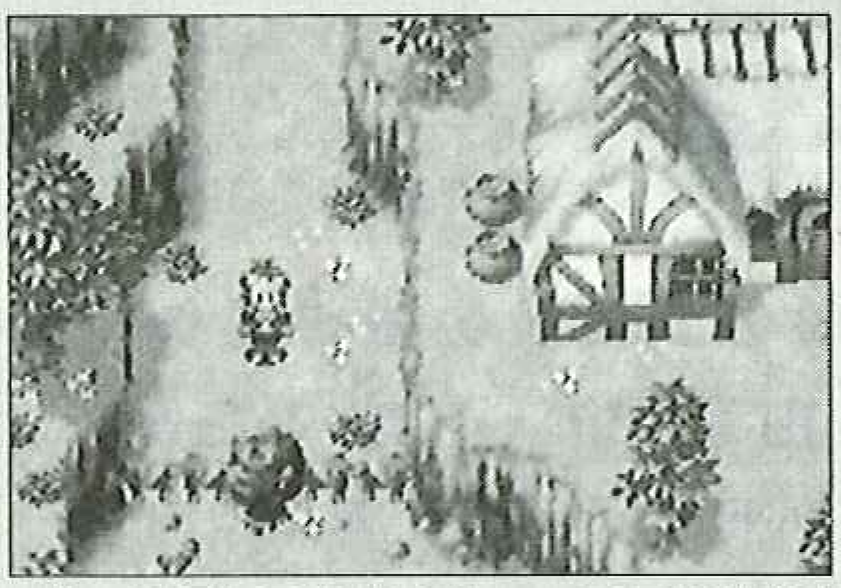
也许，大家听得有点怪，到底是好还是不好?笔者之所以感到不满，其实是因为这次 NAMCO 没有让我再度感到当年的兴奋感，加上游戏通关时间又很短，所以不由得感到些许失望。另外，虽然是进化到了 PS2 上，但是比较起一代来却感觉不到制作上的飞跃，也许是一代的起点就很高吧亦或我太挑剔了……

——齐天大圣

角　色：8	操作性：8
画　面：8	创　意：6
音　乐：9	移植度：——
情　节：7	总评价：7.7
游戏时间：7 小时穿版	

黄金的太阳(黄金の太阳)

机种 GBA 厂商 NINTENDO 类型 RPG 媒体 卡带



GBA 发售的四个月后，总算是迎来了真正意义上的一部大作。至少，这款《黄金的太阳》会彻底改变那些对 GBA 还颇有微词的人们，它的地位，就相当于 PS2 上的《鬼武者》一样，如果你不给自己的 GBA 配置这款游戏的话，那实在太对不起你的主机了！

画面比想象中的还要华丽许多，绝对是目前为止所有 GBA 游戏中最出色的。制作者 GAMELOT 总是能深入地吃透主机性能，就像当年它与 SEGA 共同开发的 SS 主机上的《光明Ⅲ》一样，总是能给玩家莫大的惊喜。魔法攻击实在是养眼，召唤魔法更是让人有想一看再看的冲动。即使是普通的战斗画面，也立体感十足，攻击时甚至还有视点切换，实在是太佩服 GBA 的性能了。音乐非常的动听，无论你是喜欢 FF 的天籁，还是喜欢 DQ 的磅礴，这款《黄》的音乐都绝不会令你失望的。戴上耳机来静静地聆听，那绝对是一种享受。

游戏的系统十分的新颖。四种属性的精灵需要在冒险中获得，利用它们的组合又衍生出许多不同的魔法，使得战斗时的战略性极强。而平时碰上的各式谜题又要巧妙地运用精灵的特殊能力，足以见得制作者在系统方面的用心。剧情倒是老一套的拯救世界，但作为一款 RPG 来说，本作已经显尽了风采。

值得注意的是，这款《黄》与 SEGA 的大作光明系列有着太多相似的地方，多少也是因为制作者是 GAMELOT 的缘故吧。唯一的缺点，就只能怪在 GBA 本身的屏幕显示问题了。作为一台没有背景光源显示的主机，画面实在太暗了。

不管怎么说，《黄金的太阳》实在是 GBA 上难得的作品。据闻制作者已在着手于续作的开发工作，期待两年后《黄 2》会有更惊人的表现！

——长春大学 LENY

角　色：9	操作性：8.5
画　面：10	创　意：8.5
音　乐：10	移植度：——
情　节：9	总评价：9.1
游戏短评：完美！	

★经过编辑部讨论，决定恢复游戏时间的填写，请投稿者注意！

最终幻想X（FINAL FANTASY X）

机种 PS2 厂商 SQUARE 类型 RPG 媒体 DVD－ROM×2

也许从PS开始，《最终幻想》系列就注定要在赞扬和批评声中成长，这第十代也没能例外，尽管携着高技术制作的高品质画面，却仍然无法打动所有玩家的心——看看在各种媒体上激烈的争论就知道了。不过，玩游戏始终是自己的感觉，只要自己看着舒服，就不必在意其他人的看法。那么，就让我们从正面的角度来看看《最终幻想X》吧！

“究极华丽的画面”一直是《最终幻想》为玩家所津津乐道之处，由于开发硬件平台是PS2就更让人翘首以盼了，史氏也没让我们失望，在CG的制作上充分发挥了DVD媒体的高清晰度优势，人物栩栩如生的表情自不必说，脸上水滴和汗滴，以及那种柔软的皮肤质感逼真得有些可怕。场景表现更是到了发挥到了极致——那场惊心动魄的水球比赛，拯救在婚礼上的尤娜等等无一不给人以强烈的视觉震撼。如果有人看了这样的画面，还认为其不能媲美于电影，那我无言以对。



游戏中的背景是由即时演算来完成的，其实这对PS2来说是应尽之责。背景的静止CG被完全抛弃。事实上，即时演算在背景处理上的优势是十分明显的，比如它可以在人物行进时视角会以电影式的动感镜头随之移动，如果这种效果用CG来制作，成本将是不可想象的。而且它还可以制作更加细致和具有动感各种景物，像气势磅礴的流水，风吹过的片片草地，以及热浪袭人的沙漠等等，各位是不是有种身临其境的感觉？

尽管画面上有着许多出色之处，但有些问题仍然不得不让我们关心，比较突出的是即时演算和CG的差距仍然不小，像人物的表情、动作及过场的处理，明显还是显得生硬和单薄。今后，《最终幻想》系列能不能摆脱以CG为主的模式，我们只有拭目以待了。

游戏的系统似乎是吸收了现今不少流行RPG的优点，使其有更高的自由度，角色可以随玩家意愿成长，升级后可将其强化为战斗型或是魔法型，这样在战斗中就更需要注重互相的搭配，而可以携带的物品竟然也有了限制（暗黑？），这样的变化不知玩家是不是能马上适应。另外一个比较大的变更点是召唤兽系统，幻兽出现后是以独立的个体存在，成为战斗的一员，它们同样也会放出华丽的超杀，攻击方式多种多样，还十分有趣比如其中就有一个会向玩家要钱的家伙，你给的钱越多，它就会越卖力气来战斗——真在是非常现实的设定啊。

最后说说游戏的情节安排。由于人物都能够开口说话，并且不再是以前那种不变的脸谱，而是具有喜怒哀乐的表情，所以更能让人入戏。别的不说，就女主角尤娜迎着夕阳翩翩起舞的情景，就会让人记忆犹新，而男女主角在星空下沉入水中接吻的那段情节不知又让多少人陶醉和痴迷了，这样煽情的安排恰好把握住了玩者的兴奋点。也许你会不了解它的剧情，但你绝对会为之感动——这就是《最终幻想》的魅力所在。

说了这么多，如果你拥有PS2，会不会选择《最终幻想X》？

——鞍山　姚舜禹

角　色：9	操作性：8
画　面：9.5	创　意：7
音　乐：9	移植度：——
情　节：9	总评价：9.25
游戏短评：表里如一的美丽	

装甲战士 电童（GEAR战士 电童）

机种 PS 厂商 BANDAI 类型 ACT 媒体 CD－ROM



一款平淡得让人失望的游戏。

也许是我期望太高，还以为万岱公司能带来一款PS末期ACT精品，以供我们这些不玩RPG的玩家消遣。但万岱到底不是做ACT起家的……本作改变自同名动画，主要内容是叫北斗和银河的两个少年驾驶一个叫吉尔的机器人拯救家园的故事。不知是什么时期的动画片，才有这么俗套幼稚的情节和糟糕的人设。游戏的基本流程是：指令下达——2D横版打小怪——2D横版Boss战——2D横版打小怪——3D Boss战——获得特殊武器——下一关。除了和关底Boss的对战还稍有乐趣外，游戏通篇全是种类不多的动作招式，种类不多的敌人和种类不多的道具，并且只有一个角色可以选择（甚至这一个角色）笔者也怀疑有SFC游戏“电精”中机器人的影子：一样的二段跳，一样的跳起大坐，一样的前冲拳，一样的生硬。

总的来说，这款游戏画面一般，BGM一般，操作一般，又没什么难度可言，即使是ATC菜鸟，只要多续几次关也能打穿——反正可以无限续关，但这样的难度对我们这些ACT老鸟来说……残念。

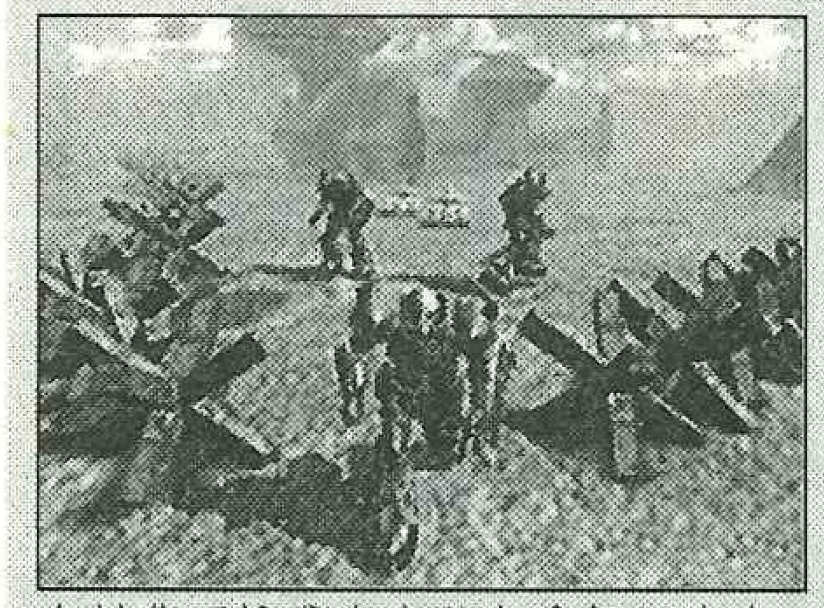
另外，游戏的系统和那个VS模式可算是“黑暗中的亮点”了。如果你玩腻了RPG和SLG游戏，又不是太挑剔的话，就来玩一玩这款“童趣”的调味品吧！（对了，还没有分支情节和隐藏要素呢！）

——江苏　马东方

角　色：7	操作性：8
画　面：8	创　意：0
音　乐：7	移植度：——
情　节：5	总评价：5.83
游戏短评：3小时穿一次，一般般。	

吉翁最前线 机动战士高达0079

机种 PS2 厂商 BANDAI 类型 R·SLG 媒体 DVD－ROM



经过了漫长的等待和BANDAI的一次跳票后终于在第一时间拿到了这款期盼已久的游戏。

在战斗方面是采用即时战略的方式进行，玩家将操作队长机，指挥小队战斗。途中也可以切换为其他小队战斗。在战斗中的真实度大幅度提升，可以说完全忠于原作。如果被敌人从背后偷袭十有八九会机毁人亡，要是被高达等强力MS从正面直击不管是什么机体都会被一击必杀。这样严酷的战场环境迫使玩家必须像玩合金装备一样处处躲藏，抓住机会给麻痹大意的敌人以致命一击。

本作在战术配合方面远高于同类游戏，如果单靠队长机个人战斗，是绝没胜算的，尤其是面对联邦的白色恶魔时更明显。要顺利完成任务就必须灵活使用例如声东击西、各个击破等战术让僚机甚至友军与队长机协同作战才有可能给强敌致命的打击。而小队之间的配合更是决定全局的重要战术。不重视协同作战的话是一定会碰到钉子的。

最后要探到的是操作性，本作中的动作操作完全靠类比摇杆和LR键完成，动作较少，基本行动只有步行移动、高速移动远和近攻击。而盾防御与闪避等特殊行动完全靠机体动作来实现，并没有固定按键来控制。这无形中再次增大了游戏难度。

角　色：9	操作性：7
画　面：9	创　意：10
音　乐：9	移植度：——
情　节：9	总评价：8.83
游戏时间：10小时	

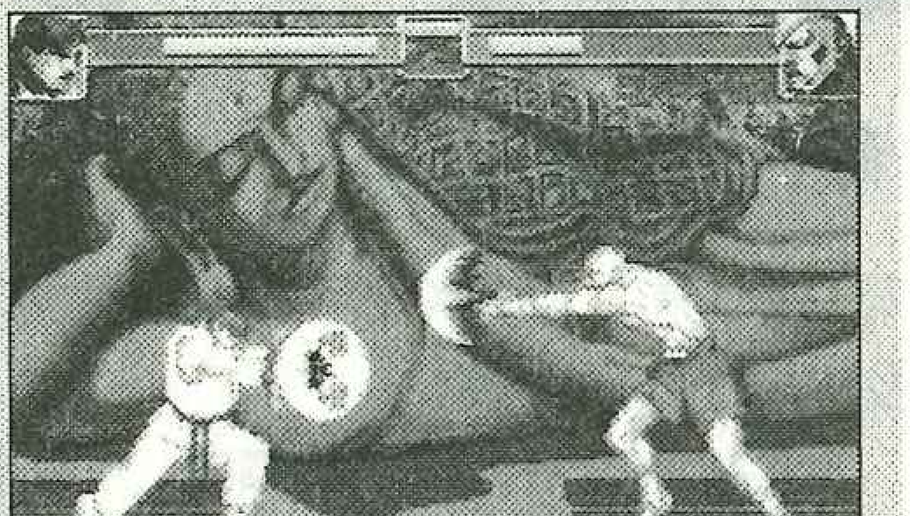
这个游戏果然不辱白金殿堂之名。逼近CG的游戏画面与绝伦的战场体验，这一切证明BANDAI已经在制作高达系列游戏方面已经日趋成熟。相信今后的高达邂逅宇宙篇会更加优秀！

——荣光的吉翁机师

本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

超级街头霸王ⅡX～复活(SUPER STREET FIGHTER ⅡX)

机种 GBA 厂商 CAPCOM 类型 FTG 媒体 卡带



元祖格斗游戏《街霸》的GBA版——《超级街头霸王ⅡX～复活》终于推出了。虽然在以前的各种掌机上都曾推出过《街霸》系列作品，但由于机能所限，玩过之后总让人找不到《街霸》特有的那种爽快感。能在掌机上玩到正统的《街霸》游戏曾是我这个SF迷的梦想，直到《街霸ⅡX～复活》推出，这个梦终于成了现实。

玩过本作之后，我觉得《街霸ⅡX～复活》是一款真正的正统《街霸》系列作品。就画面而言，比起标准的街机版也毫不逊色，而且背景舞台、胜利画面闪光效果以及通关画面都经过重新包装设计，角色动作流畅，连续技更是一个不少，其移植程度已经超越了MD、SFC上的《街霸》系列，让人不得不赞叹GBA的机能之强大。

玩本作最爽的是和朋友联机对战，只需一盒卡就能和朋友尽情的单挑，真是能让SF迷们爽到死。

但唯一美中不足的地方是游戏的操控方面。键位的安排让人玩起来觉得很别扭，特别是"轻拳脚"和"中拳脚"由按键的轻重划分，这就使放"轻拳脚"的必杀计和放"中拳脚"的必杀计时让人很不习惯。好在训练一会儿还是可以适应的。

总的来说能够在一部掌机上玩到这样出色的游戏，SF迷们应该非常满意了。如果你是一个GB迷兼SF迷，可千万不要错过这款游戏哦！

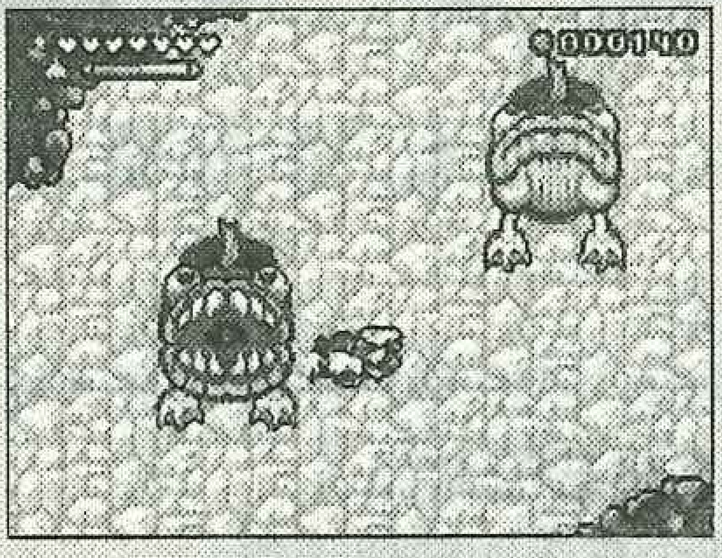
——湖北 刘峰

角 色：	8.5	操作性：	8
画 面：	9	创 意：	8
音 乐：	8.5	移植度：	9
情 节：	7	总评价：	8.7

游戏短评：《街霸》系列永不老！

瓦里奥岛～耀奇的宝物(ワリオランドアドバンス～ヨーキのお宝)

机种 GBA 厂商 NINTENDO 类型 ACT 媒体 卡带



搞笑与游戏性的完美结合体。《瓦里奥》的系列最新作终于发售了。而选择在掌机新贵GBA上登陆实乃众望所归之举。搞笑的是笔者初观开场动画时，还以为搞错了节目：一部美式房车黑烟似的从夜街飞驶而过……(其电影般的取镜极易让人联想到蝙蝠侠或007)，正在酷极之时，画面慢慢明亮了，驾车者正是老瓦。老瓦的形象已被任氏成功塑造，业已达到一见就笑的高深境界(如陈X斯)。

本作的冒险舞台是在"黄金城"(又是老套的探宝)。并且托GBA的福，此次老瓦的必杀技也大为丰富。除了传统的A键跳、B键撞击外，根据GBA的按键设计还增加了L键加速冲、蓄力投等新技，均极为搞笑。并且新技都有方法提示，就算是初心者也能轻松上手。很体贴玩家啊！

另外在此作中，老瓦已不再和以前那样是"不死鸟"了，本作中已有血槽的设定。不过还好，"瓦里奥"系列向来都不是以对抗敌人为重点的，精髓在于解迷(呵呵，这等脑力活好象和老瓦那幅四肢发达的样子不太配啊)。

不客气的说，"瓦里奥"无论是画面、游戏性等各方面，甚至已经超越了他的同门师兄马里奥。朋友，如果你喜动作游戏，本作定会成全你。

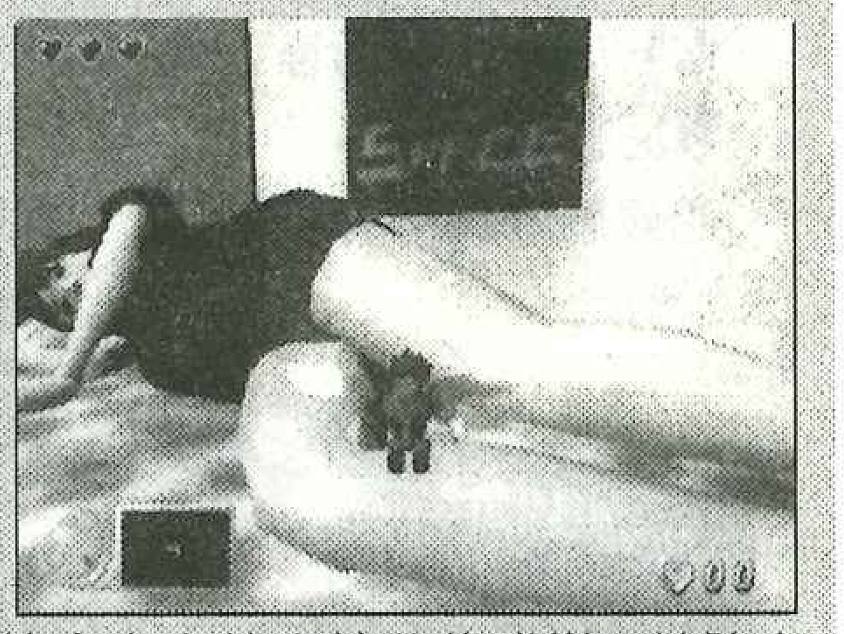
——江西南昌 严俊

角 色：	10	操作性：	9
画 面：	9	创 意：	8
音 乐：	8	移植度：	——
情 节：	7	总评价：	8

游戏时间：——

蚊(蚊)

机种 PS2 厂商 SCEI 类型 ACT 媒体 CD-ROM



《蚊》的入手经历了空运改铁运，铁运改汽运的苦难历程。我想没有什么比屡次相约取货，却屡次空手而归更令人失望和无奈的了。然而就是它感动了我。

凭借PS2，游戏世界完全即时演算，真实无比！用一只蚊子的视角来观察人类的家所带来的视觉冲击是空前的，冲进微波炉会有穿越大峡谷的感觉，从健身器下飞过如同掠过跨海大桥般气势磅礴，在有"美眉"的浴室中……哈哈！行踪一旦被人类发现，战斗更是惊心动魄。在人类攻击的一瞬间，画面动态模糊处理，巨手、巨脚、劈头迎面，压得人喘不过气来。

至于游戏的音效，我敢说《蚊》绝对是第一个使用了3D虚拟音效的游戏，并非《寂2》。在游戏中，蚊子从电视机后面飞过时，电视机里的广告声在我身后发出；山田丽奈开门进房时，我会不自觉地朝自家门口望去(没有夸张)；蚊子碰在钢管上，我会头皮发麻，这是多么的真实。而背景音乐对气氛的营造也非常成功。尤其是在人物出场时，配合其神态动作，将内心活动表现得淋漓尽致，让人叫绝！

《蚊》的不足还是有一些。PS2的3D负效应并没有完全解决，锯齿依旧，且读盘不止！在操作上也过于简单。战斗只须锁定目标，选择合适的攻击位置，注意心电图变化，及时逃离便可，没有太大难度。如果场景能扩大到一个街区，所有房间自由出入，能看到更多人类的隐私(有点变态吧)……那么也许就会成为经典之作。

——长沙 艾舟燕

角 色：	9	操作性：	8
画 面：	8	创 意：	10
音 乐：	10	移植度：	——
情 节：	5	总评价：	8.33

游戏时间：7小时

经典

名称：NIGHTS
机种：SS
推荐人：吉林长春 LENY

NiGHTS

如果上帝一定要让我从SS主机里挑出一款最棒的动作游戏的话，那我一定会选择《NIGHTS》。

可以毫不夸张的说，在早期PS与SS的次世代大战中，《NIGHTS》为SS赢得了十分漂亮的表现。这不仅是SS上销量颇高的动作游戏，更是3D技术在次世代中使用日趋成熟的标志。不知有多少玩家为了它而购买了SS，世嘉为了它甚至还发售了专用的手柄，而这个手柄的概念与理念，又直接地影响着SEGA的下一代主机：Dream Cast(且看DC手柄与NIGHTS手柄的相似)。

梦一般的画面，梦一般的操作。既使在今天的新世纪主机看来，《HIGHTS》的各个方面依然可圈可点。虽然是3D的场景，但玩家操控的飞行路线依然是既定的2D方向。或许有人会批评这样使得游戏很不自由，但在那个由2D过渡到3D的时代里，这样的设计似乎更易被人们所接受。优美的音乐至今令人难以忘怀，出色的操作更是让人们感觉到梦想中的爽快。在你心情不好的时候，这款游戏绝对能让你重新振作！

N64有《马64》，SS有《NIGHTS》，这使得当年的PS备感吃力，不惜花重金炮制新的动作游戏。这样，我们看到了《风之克罗诺亚》，看到了《古惑狼》。不可否认，当年的《NIGHTS》就是有着这样的魔力和魅力，既使在DC没落的今天，依然能听到广大玩家对《NIGHTS 2》的呼声！



也许，你只有在梦中才能玩到《NIGHTS 2》了吧！那种感觉，真的很好……

角色：	10	操作性：	9.5
画面：	9	创 意：	9.5
音乐：	10	经典指数：	9.9

任天堂的剑

文/本刊特约赚稿人 王骏生

碧血残阳，索尼的剑，已经拿在手上。

索尼是个年轻的剑客，在5年以前，还没有人听说过这个名字。但现在他无疑已是这世上谁也不敢轻视的高手。

他现在正等著另一个高手出招，那个高手叫做任天堂。

任天堂手里并没有剑，或者确切点说，他似乎根本不配拿剑。索尼承认任天堂曾经是一个绝世的剑客，但这个剑客现在已经老了，老得只适合回家给小孩子换换尿布、陪着孙子孙女享享天伦之乐。

索尼有个很好的扶桑朋友，叫做小岛秀夫。小岛不但也是一个剑客，同时也是索尼的最重要的一个谋士。前不久，小岛很仔细地看完了任天堂最近一次的公开演武，看完之后，他只对索尼说了三个字："他老了。"

这三个字说完后，索尼的脸上露出了难以察觉的笑容。

一个剑客，无论他的剑有多快、经验有多丰富、武功有多高，有一件事他总是无法抗拒的，那就是年龄——谁也无法对抗的自然的力量。

照索尼看来，这天下，似乎应该只属于年轻人的。

纵横天下二十载，对于窥睨这个江湖已久的高手们来说，任天堂已经把位置占得太久。尽管在任大侠的照顾下，江湖好汉们呼风唤雨、吃喝不愁，但他们却总是觉得代价实在太大。

这个代价就是自由：一个在窘迫时不必顾及、在富贵后又必须考虑的东西。

就象马空群处心积虑无论如何都要杀了傅红雪的父亲、自己的恩人白天羽，每当机会来临，江湖上有新的高手崛起，那些好汉们都会找机会反叛，试图置任天堂于死地。

只可惜那些所谓的高手总是死得太快，而任天堂给的又实在太多，江湖好汉们既然可以对任天堂不讲义气，同样也可以为了钱抛弃那些失意的高手们。

这看上去似乎没什么规矩，但这其实就是江湖的规矩。

长胜不败的最大问题，是会使人丧失警惕。

所以当索尼横空出世的时候，任天堂并没有把这个江湖上的无名之辈放在眼里－虽然也有人提醒他，索尼是中原富甲一方的世家，虽然没有在江湖行走的经验，但也很少有东西是不能用钱买到的。

任天堂对这种说法并没有在意。但是他很快就发现自己麾下的豪杰们已经分崩离析，当他开始意识到索尼金钱的魔力时，方块——这个他一手培养的高手、亲如义子的剑客也已投奔到了索尼的门下。

方块的叛变无疑给了其他好汉们一个信号，从此之后，任天堂门庭冷落，风华不在。深知自己今非昔比的任天堂，并没有选择与索尼面对面直接冲突，而是远避千里，在关外修身养性起来。

于是江湖中的这五年，就成了索尼的天下。

现在，任天堂回来了。

他施施然地从关外走来，轻身、空手，除了给小孩的玩具之外空无一物，看上去不是要与索尼做复仇的决战高手，简直就象童心大发的糟老头周伯通。

看着任天堂有点疯疯癫癫、发誓要与孩提同欢的样子，再看看自己整装待发、一幅大敌当前的战备，索尼忽然觉得有点哭笑不得。

就好像攒足了力气要狠揍一拳，结果对手却是一团棉花一样，索尼反而倒不知道该从哪里下手了。

他唯一能做的，就是把手里的剑再磨得亮些、把身后助威的江湖好汉群们再拢得多些、让自己的胆气更壮些。

可他实在不知道自己这一剑是不是该刺下去，他明明看到任天堂浑身都是破绽的，可是却偏偏不知剑该往哪里刺。

看着索尼不知所措的样子，原本准备看看热闹的好汉们也开始议论纷纷，方块甚至主动与任天堂打起了招呼，可任天堂却连理都没有理他。

任天堂来了，他走得并不快，但他已经来到了索尼面前。

9月14，丙申月，庚辰日。龙日冲狗，财神临正东，百事顺利、万事大吉。

这一天实在是好极了，无论求财还是决斗，都是难得一遇的好日子。

任天堂就那样随随便便地站在那里，索尼忽然觉得他面对的不再是一个玩事不恭的糟老头子，他身上挂的那些小孩的玩具忽然给自己带来了一种说不出的压力。任天堂手里并没有剑，但他整个人似乎都成了一把剑，带着凛冽的寒意，带着难以忍受的杀气。

但索尼已没有选择，无论成败，他只有一搏。

索尼挥剑！

他最后看见的，是任天堂那如电般明亮而坚强的双眸。



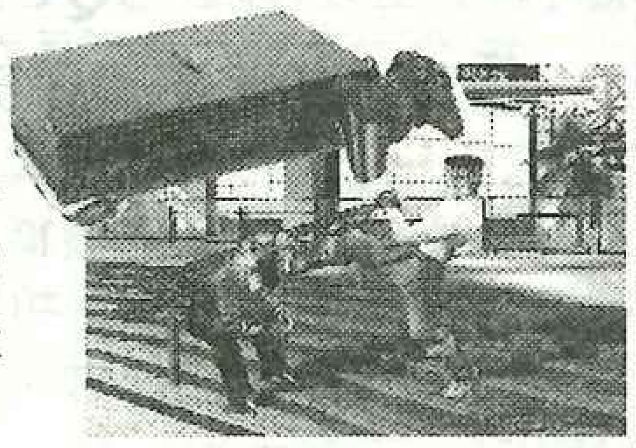
本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。



文/玉林 YOYO

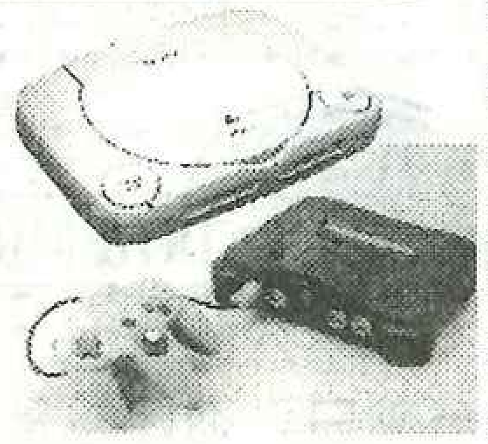
电玩大家庭
——之戏说厂商

●SONY & NAMCO——连襟，即是姐妹的丈夫。



自 Sony 娶了 PS 小姐后，NAMCO 为了攀附权贵，毅然迎娶了青春年少但身材臃肿的妹妹 SYSTEM11。最近 PS 姐妹已垂垂老矣，为延续香火，他们又各自续了弦，夫人是 PS2 和 SYSTEM246 姐妹。

●NINTENDO & SONY——雇主与伙计。

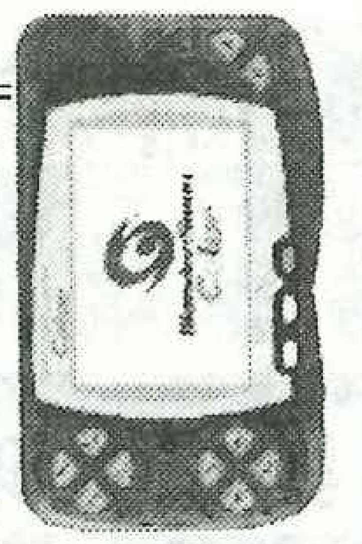


百年老铺 NINTENDO 本是 SONY 的老板，可惜这个伙计因不满雇主的刻薄待遇，在知悉行业游戏规则后，秘密拉拢 NINTENDO 的老客户，另起炉灶，于任氏对面开了间新铺，店名 SCE，主营 PLAYSTATION，兼营各类小巧精致的小玩意儿。

●SONY & SQUARE——汉高祖与韩信。

韩信本是楚霸王的大将，因不得重用而转投刘邦，帮助他于垓下打败项羽，成就汉刘数百年江山。史氏的情形也差不多，帮 SONY 剿灭了另一大诸侯 SEGA，只是他未能辅助 SONY 彻底打沉任氏，致使任氏渐又咸鱼翻生，自己却因财政困难，甘愿忍受胯下之辱重讨任氏一碗冷羹，只可惜未能如愿。不知这是否会成为汉高祖疑心韩信造反并将之诛杀的历史重演的导火索呢？

●SEGA & BANDAI——昔日恋人。



确切地说，是解除了婚约的未婚夫妇。二人门第高贵，相敬甚笃，本是门当户对的好婚姻。谁知结婚前夕，两人发现对方所用的牙膏并不是自己喜欢的那款，于是婚姻闪电解除。幸运的是两人并未因此反目成仇，相反保持着比较亲密的朋友关系，真是“再见亦是朋友”的典范。

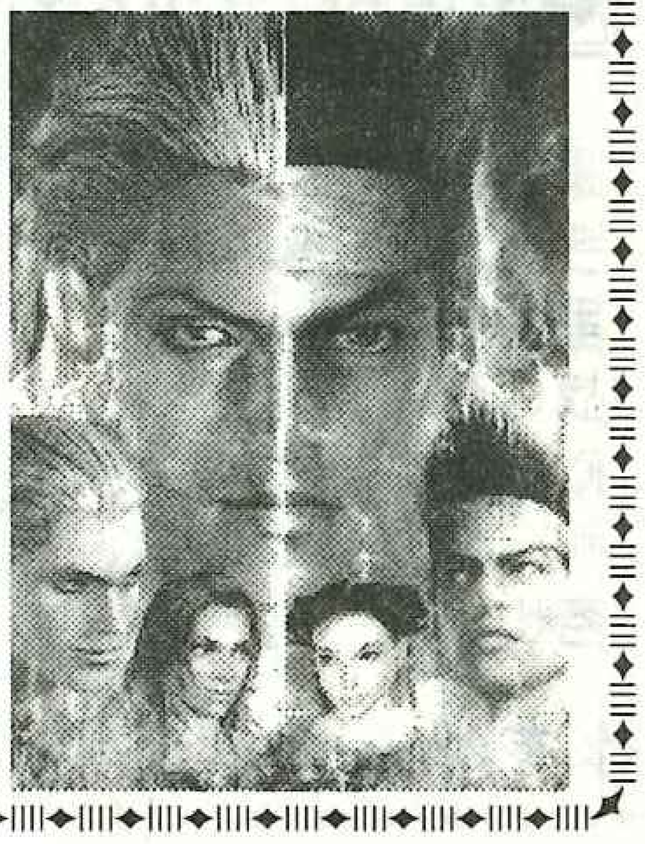
●SEGA & MICROSOFT——雇佣关系。

所不同的是，数年前微软为 SEGA 打工，提供一种叫“WINCE”东西。现在 SEGA 没落之后，凭借着以前良好的合作关系，在微软中谋得一份好差使。SEGA 心存感激，更是卖力，有望获得微软年度最杰出贡献奖。我们祝他好运。

SEGA XBOX

——卖力的世嘉似乎对所有平台都充满好感？

●SEGA & NAMCO——争宠的姐妹。



以前两人关系一直交恶，可 SEGA 再怎么惨淡也是名门大家，岂是 NAMCO 这卖笑献媚的风尘女子可比。但时过境迁，SEGA 沦落风尘，将面临着与 NAMCO 全面向各有钱的大爷邀功领赏，你死我活的争斗。不过二人同吃一碗饭，表面的和气还得维持，共同陪侍财大气粗的主儿也本非所愿，情势迫也。相较而言，NAMCO 跟索大爷好点，SEGA 与盖老板又更亲厚些。

●SEGA & GAME ARTS——慈父孝子。



SEGA 自幼将 GA 扶植起来，可谓呕心沥血；GA 也尽心尽孝，有什么像样的东东，首先想到的都是 SEGA 这位契爷。不过 GA 到底年轻气盛，耐不住寂寞和清贫，频频向世敌索大爷暗送秋波，这在有奶便是娘的今天，也算不得什么。只是树倒猢狲散，失了靠山的 GA 会择哪根良木而栖呢？

↑现在的“格兰蒂亚”已经不再属于世嘉主机了……

●SEGA & CAPCOM——最佳损友。



明知 SEGA 蹦达不出什么名堂，CAPCOM 还是义无反顾地陪他一起趟浑水。就像两名不知天高地厚的少年，一心兴风作浪，不求扬名立万，只愿引人注目，寻求瞬时恶作剧的快感，即使飞蛾扑火也在所不惜。佛曰：我不下地狱，谁下地狱？！

●KONAMI & SONY、NINTENDO、MICROSOFT——三姓家奴。



三国时，张飞曾骂吕布为“三姓家奴”，以其朝三暮四、朝秦暮楚之故也。KONAMI 正是如此，只不过他却是日软件商中收益最好的，看来在现代，忠心事主，义气为先已经行不通了。我们不知该为能方便的在各机种玩到同样的游戏欣慰，还是为世风日下，人心不古而悲哀呢？

哼，你们谁也跑不出我的手掌心……老大的地位唾手可得了……

THIS SITE IS gamebar

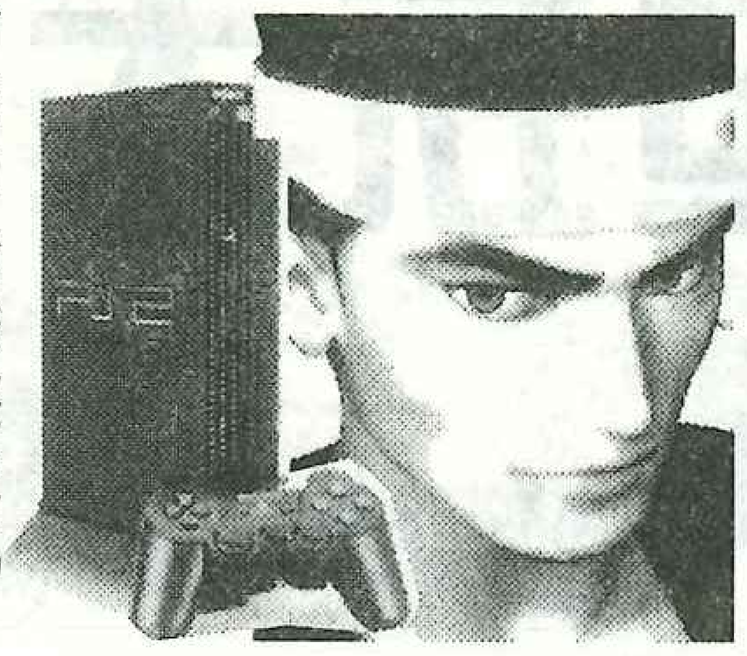
●SEGA & NINTENDO——兄弟。

基本上，这是对同父异母的兄弟，虽然为争夺祖上遗产而互相算计，可恪守游戏性这一祖宗遗训却同样根深蒂固。自然，姜是老的辣，匹夫之勇的弟弟往往在老谋深算的哥哥面前无功而返。不过攘外必先安内，由于外敌的介入，老死不相往来的他们又有了和解的迹象。



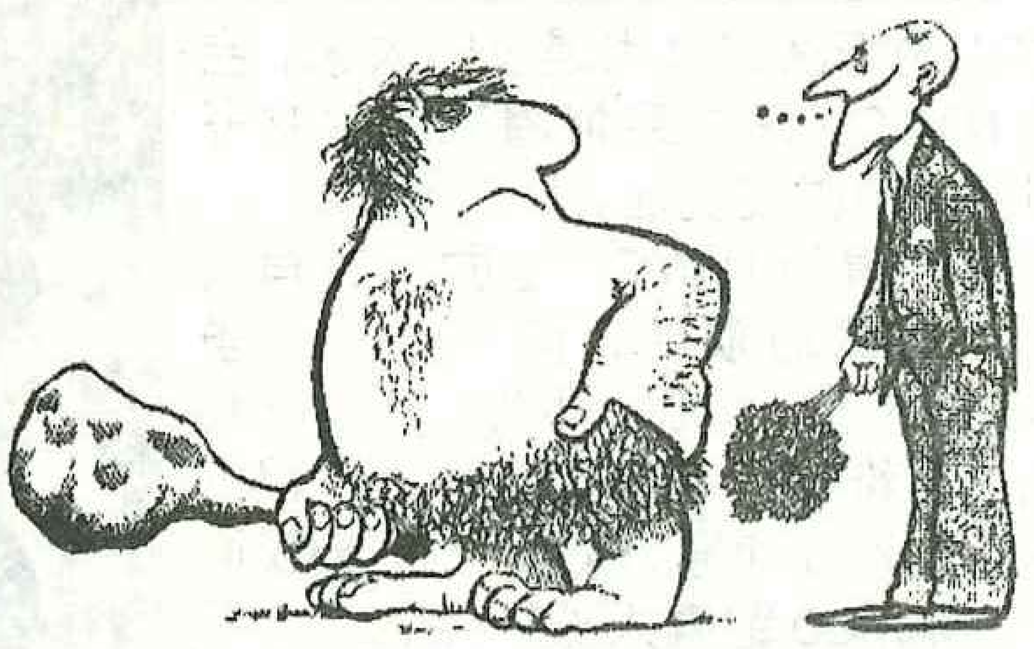
●SONY & SEGA——孔明与孟获。

当年诸葛亮攻擒七纵，才让敌酋孟获心悦诚服地归降。如今SONY两擒两纵，即让锐气尽消的SEGA主动请降，真让人兴起今不如昔的感慨。九斤老太倘若有知，又要念叨“一代不如一代”了。正是：马行无力皆因瘦，人不风流只为贫。



●MICROSOFT & SQUARE——关系不详。

二人口风甚紧，讳莫如深，至今让人如坠雾里，参详不透。不战、不降、不和；似战、似降、似和，庶几可以形容也。



你有的是我想要的，我有的也正是你缺少的……

●NITENDO & SQUARE——严父孽子。

当年史氏因不满任氏的众多掣时，口出不逊，愤然出离。当史氏发现外面的世界并不很精彩，想效颦浪子回头金不换时，却发现家族的大门已向他关闭。本来嘛，人在“浆糊”，不必太过认真，可谁让家长是以严厉固执著称的任天堂呢？可见，当初的唾沫星子还是静静地咽下为好，免得日后自己舔回去，史氏可不是很好的例子吗？



●MICROSOFT & SONY——吴三桂与李闯。

吴三桂原是山海关总兵，因宠姬陈圆圆为李自成所夺，“冲冠一怒为红颜”，引清兵入关，大败李闯。微软则因SONY采用LINUX而恚怒。以微软之强之横，本不该如此敏感的，但在免费和开放源代码的浪潮下，微软最脆弱的神经被触痛了。如果SONY败了，最大的失误也许就是选择了LINUX，而不是选择与微软修好。秦失其鹿，天下共逐之。什么奉天承运，救民水火，其中又有几成可信？在电玩市场这块大蛋糕面前，任何理由都是尔虞我诈的籍口。他们这么说了，我们就这么信了，如此而已。



●NINTENDO & MICROSOFT——妯娌，即兄弟的妻子。

在公婆死之前，遗产分割日，妯娌总是保持着一团和气，以求多分一份遗产。两人老奸巨滑，熟谙远交近攻之道，深知目前最大的对手是SONY，所以均小心翼翼保持克制，以免发生冲突。一方宣称市场不同，一方扬言游戏为先，力图证明双方无利害关系，至于实情只有天晓得。也许只有等SONY砰然倒下，双方才会撕破脸皮，图穷匕手见吧！



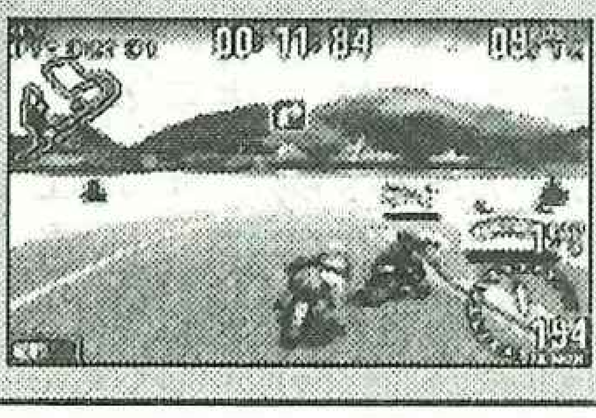
GBA强烈突袭！！力作滚滚而来——霸王峥嵘逐渐显露！

MOTO GP(GBA)

曾经在PS2上推出并销量达到12万左右的NAMCO著名摩托游戏，最近频频出击，不仅宣布了PS2上的最新续作，而且也决定发售GBA版本。尽管从画面看表现平平，但是比较于以前掌机的游戏还是有了质的飞跃！年内发售！



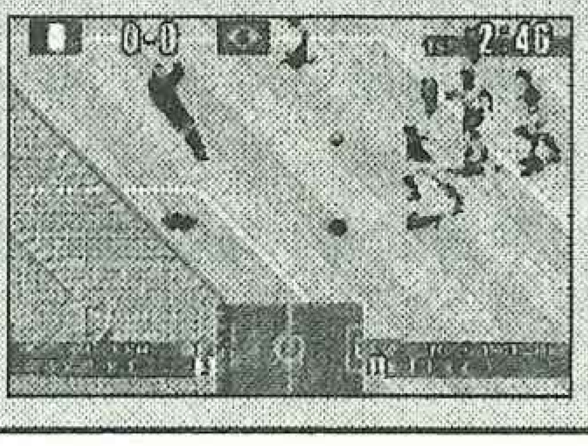


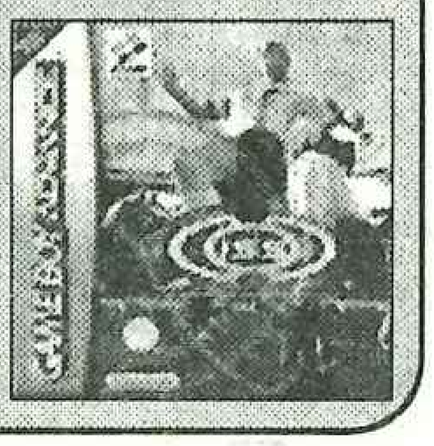


实况足球GBA(GBA)

基于GBA平台开发的好游戏接二连三公开，可见掌机市场一统山河也只是迟早的事了。看，连大人气的足球游戏——“实况足球”也推出了GBA版！不过，需要提醒大家的是，这部作品是正宗实况系列，KCEO小组的会心作，而并非是KCET小组开发的“胜利十一人”系列。效果也远远超过了当年SFC版！值得期待！







 本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

揭开壮大的恶魔城传说，恶魔城FANS必备！！

恶魔城百科全书

Encyclopedia of Castlevania

恶魔城系列虽然作品众多，但是整体的世界观是完全相同的。都是围绕着不死的吸血伯爵——德拉古拉展开。不管是最早在FC上的《恶魔城》，还是最新作GBA上的《恶魔城·月之轮》。



莉萨

德拉古拉的妻子，也是阿鲁卡多的母亲。莉萨是位圣母般的女性，她为拯救病魔缠身的平民，不断的寻找药材。但却因此背负了魔女的烙印，最终被裁判所处刑。因为最爱的妻子被夺走使得德拉古拉发誓向人类复仇。这也是故事的开端。



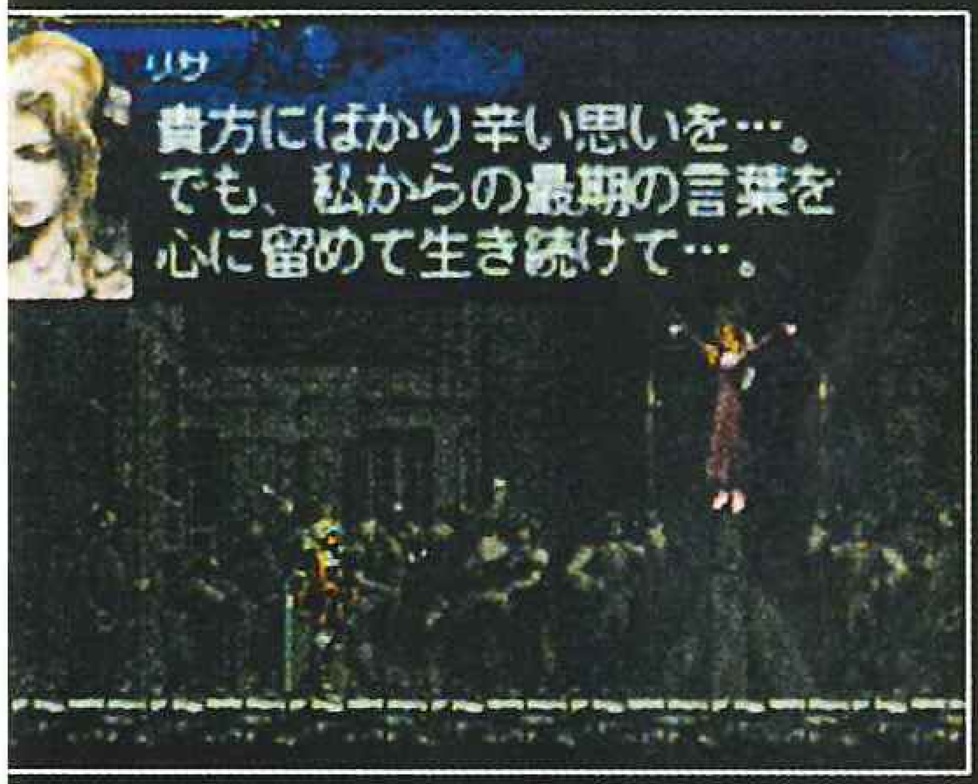
魔王德拉古拉

100年复活一次的恶魔城城主，拥有强大的黑暗魔法。立于黑暗世界的顶点。在还是人类的时候是个对神无限崇敬，对家族倾注全部爱心的伯爵。然而失去了最爱的妻子后，德拉古拉对神充满了憎恨，从此变为恶魔并以人的血来保持永生。直到自己的仇恨完全化解为止。

夫妇

悲剧的根源、人类的惨绝人寰

恶魔城X——月下夜想曲



在本作中由幻魔化身而成，企图引导阿鲁卡多向人类复仇。事实上莉萨在临死前还在教导阿鲁卡多不要向人类复仇。

任意复活的暗黑魔王，100年复活1次

恶魔城X——月下夜想曲

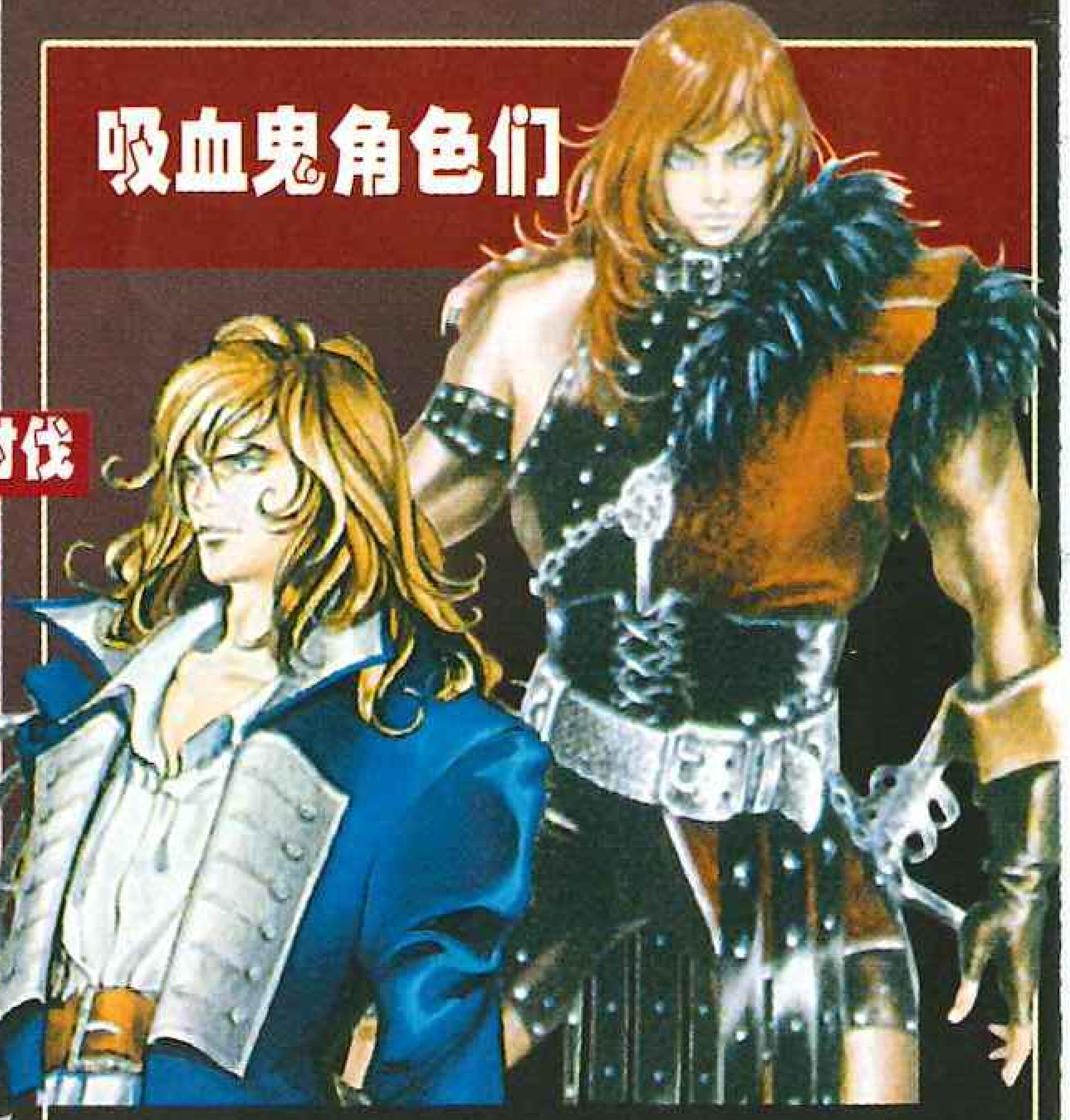


从年表可以看出，德拉古拉每100年会复活一次，而贝鲁蒙多家也每100年出现一位能打倒他的猎人。德拉古拉近乎无限的力量完全取决于觉醒了人类心中“负面之力”。黑暗神官用复活仪式也可以使德拉古拉不按100年的轮回复活。本作推出了PS和SS两个版本，其中PS版还被许多朋友奉为经典作品，编辑部中的莱因和风林就是个中狂热份子，确实是一部超强的作品。

德拉古拉复活年表

对神的叛逆	1000年	德拉古拉生日 莉萨被宗教裁判所认定是魔女并被处刑 德拉古拉变为恶魔
与贝鲁蒙多一族的死斗	1476年	德拉古拉决定向人类复仇 被拉尔夫·C·贝鲁蒙多封印
	1576年	德拉古拉复活 被克利斯托夫·贝鲁蒙多再度封印
	1591年	德拉古拉复活与 克利斯托夫·贝鲁蒙多再度对决
	1691年	西蒙·贝鲁蒙多将德拉古拉打倒。
	1792年	里希特·贝鲁蒙多将德拉古拉打倒，同年阿鲁卡多彻底的击败德拉古拉。并将他的魂净化。
魔之新时代	1897年	德拉古拉复活乔尼·莫利斯前往讨伐。
	1999年	魔王德拉古拉在世纪末的现代降临！？

吸血鬼角色们



讨伐

亲子

亲子

救济

得到永恒生命的命运贵公子

阿鲁卡多有一半吸血鬼的血统，如果死去就会失去人类的部分，完全变成吸血鬼。所以他靠人类的力量一直维持着不老不死的状态。难道他真的可以像凤凰一样永生吗？S·P妒忌Beam发射！

恶魔城X——月下夜想曲

再度踏上与父亲对决之旅的阿鲁卡多。





阿鲁卡多

德拉古拉与莉萨的孩子，是人与吸血鬼的混血儿。与父亲对神叛逆相反，阿鲁卡多一直遵照神的指示行动。1476年协助拉尔夫·C·贝鲁蒙多消灭了恶魔城和父亲德拉古拉。1792年恶魔城复活时再次拿起了母亲留下的剑，向父亲再度挑战。因为将父亲打倒，并拯救他的灵魂是母亲莉萨最后的遗言。

助力

恶魔城年代记——恶魔城德拉古拉

打倒德拉古拉的唯一武器—圣鞭，不要小看啊。



能击倒德拉古拉的唯一武器就是被神祝福过的鞭子，而能使用神圣鞭的人之限于贝鲁蒙多一族。所以这个家族也与德拉古拉结下了永远的冤仇。不过贝鲁蒙多的旁系莫利斯(“恶魔城·月之轮”的主角)家也能使用神圣鞭，具体原因还不清楚。

电软特别策划

火炎纹章 系列小议



“火炎纹章”这一系列在目前可以说正处于一个转折点，由于原制作人加贺昭三出走后自创公司，使得他所制作的“沙加徽章”在发表之初也被当成“火炎纹章”的系列续作，后来不知为何又改名成“泪指轮传说”，似乎是要与“火炎纹章”分清关系，再加上GBA也预定要出一个“火炎纹章外传——黑暗的巫女”，这种情况不免令人想起“奥伽战争”与“FFT”的先例，没有了任天堂技术支援的加贺、与没有了加贺剧本的任天堂，这次的分裂对玩家来说到底是好是坏？现在也唯有拭目以待了。

火炎纹章·暗黑龙与光之剑

机种	FC
发售日	1990.4.20
游戏类型	SLG+RPG
售价	6000日元

新类型模拟游戏S·RPG的诞生——火炎纹章

《火炎纹章～高难度的SLG～》1990年，本系列的第一作首次面市时，就是由一整队合唱团唱着上面的句子在电视上为它打广告，也同时对本作史诗般大气磅薄的内容做了预告。它的高难度源自于人死不能复生，而因为每一个人都是无可替代的，它的戏剧性也由此而生。

在系统方面，拥有可以像RPG一样累积经验值的单位、在当时的SLG类型游戏中是一项创举，并且从此多了一个新的游戏分类S·RPG。在剧情方面，它是类似王子复仇记的故事，也是一个少年成长的故事。此外还可以在战斗中派特定的人去说服某些敌人成为同伴，这设计丰富了角色个性。本系统日后的作品在系统上虽然都有或多或少的改良过，但基本的架构都是在本作中即已确立。



↑电视广告的一幕。气势还算很棒哦。



→没有多加叙述世界局势，一上来就开打。

火炎纹章外传

机种	FC
发售日	1992.3.14
游戏类型	SLG+RPG
售价	6800日元

至今为止全系列中最特殊的一作——双主角的外传

在第一作登场两年后，超任也已经发售一年多了。在这种时候，FE的第二作登场了，但却是在任天堂上。而它也成为任天堂上的最后一部大作。

从在FE1中也曾登场的飞马三姐妹的存在看来，外传的时间点与FE1是平行的。不过除了一个丧失记忆的可疑家伙之外，外传在剧情上则与前作完全没有任何直接关连。本作是FE系列中最特殊的一作。除了采取双主角、轮流操作男主角与女主角的部队之外，还有在地图上自己决定前进地点的路线图、无限制的练级洞窟等等，使得它比起其前作，RPG味道更浓了些。值得一提的是男女主角的部队虽然到最后才会汇合，但他们其中一方采取的行动是会影响到另外一方的。比方说若是女主角没有先去某个地方消灭敌人，那男主角就会在那里死机。



↑像玩大富翁图般的原野地图，可以自己选要练功或继续剧情。



→外传是靠消耗自己的HP来使用魔法，而武器不会损坏都是它的特点。

火炎纹章·纹章之谜

机种	SFC
发售日	1994.1.21
游戏类型	SLG+RPG
售价	9800日元

由暗黑龙与光之剑到纹章之谜——完整的世界观

1994年，FE在超任上推出了第三作。这次的纹章之谜内容共分两部。第一部是将FC时代的暗黑龙与光之剑的内容重制，把FC时代的画面提升至超任的水准，同时也删去了几个比较不重要的人物与战斗，使整个故事的重点更集中、更紧凑。然后到了第二部，在同样的世界中战乱又起，而这次的黑暗则源自于人心的脆弱与过去的战友。此外第二部也是对第一部的整个世界观做个补完。玩过第二部，才能明白在第一部中只是王家象征的火焰纹章所代表的真意。还有FE中错综复杂（乱七八糟）的人物关系也是在纹章之谜时才开始发扬光大。



↑比之FC版，纹章之谜在每章开始前还多了在整体地图上的解说。

比如某些角色在临死时会喊着另一个人的名字。记得笔者初次看到某绿发天马骑士在临死时喊的名字可真是大吃了一惊，似乎有恋爱系统（其实没有），当然，这些后来都成为四格漫画与同人小说的好题材，并开拓了FE的玩家层，即使已经好久没玩游戏也还是记得那些。（笑）



↑FC版与超任版的人物对照图。也有人看起来没什么差别，竟是24M？

此外值得一提的是FE系列也是直到纹章之谜后才有美丽人物大头像。千万不要以为这是件无关紧要的事。因为纹章之谜是采取定员出击制，就算收到再多人，每场战斗也只有特定数量的角色能出击，所以在僧多粥少的状况下……当然只有看得顺眼的人能出击，也才有机会升级变强。这么一来当然就会产生一些因为又老又丑而被万年冷藏的悲情角色，甚至还有角色在重制时被删掉也无人在意，因为他是老头……除了人死不能复生之外，FE在这点上也是如此的现实啊！（笑）

火炎纹章·圣战之系谱

机种	SFC
发售日	1996.5.14
游戏类型	SLG+RPG
售价	7500日元

拥有最多可能性的系列第四作——圣战的系谱

1996年的系列第四作，是至今为止最受欢迎的一代。本作也分成了两部，不过与纹章之谜不同的是，两部主角分别为父、子，打的是一场



▲战斗画面比起前作也华丽了许多，当年看到这画面真是感动啊!

儿子率领第二代同伴反攻的故事。原来在前作中的亲友恋人支援系统只不过是说些可疑暧昧的对话而已，不过到了本作中发扬光大之后的恋爱系统可是会开花结果的！第一部的恋爱配对会对第二部生下的第二代同伴能力值造成影响。玩系谱的乐趣除了FE一向就有战略面之外，还有配对面（真难听…），在网络上常可见到各式各样稀奇古怪研究的日本网页，大部分就都是针对“配对”、如何造出最强的角色、如何配对等等的研究，甚至还有“〇〇〇的父亲是●●●促进会”这种充满怨念的怪异网站。



↑系谱图，是本作的最大重点。有时就要靠这个来确认角色之间的关系。

至于难度方面，一般普遍认为系谱是FE历代中最简单的一代。就拿人死不能复生这点来说，只要肯花大钱就可以用圣杖来复活，比起纹章中到最后几章时才能复活又有次数限制的宝物，实在是相差太多了。再加上系谱也是唯一去斗技场赚钱不必担心被打死的一代，让盗贼拿魔法剑还可以隔空取物，钱比前作好赚多了。在人命和赚钱的简化、以及影响第二部难度的恋爱系统，也难怪有人要说系谱的SLG不是指战略模拟、而是恋爱模拟了（汗）。说是这么说，不过因为本作还有评价制度，要拼A评价是无法练功拗点数的、也就不能轻松的屠杀敌人，所以说系谱在战略不难的话是在不考虑评价的情况下才成立的。

火炎纹章·阿卡尼亚战记

机种	SFC
发售日	1997.9.28
游戏类型	SLG+RPG
售价	–

用天线接收的期间限定BS火炎纹章——纹章补完之作

在1997年时，任天堂利用卫星接收，一星期播放一章，用四星期的时间播完本作，之后在1997年11月30日和1999年4月4日又重新播放，所以它的剧情段落是用配音员对话、并在画面上辅以图片的方式来演出。接着的系统说明也是用口白加文字画面加以解说。在战斗时是有时间限制的，玩家必须在进本章结尾剧情之前达成本章目标。因为无法记录，所以若是今天没过，就只好等明天同时段播放时再挑战一次了。

在故事方面，第一章是叙述帕雷斯城陷落、妮娜初遇卡缪的经过。第二章是蜜涅娃和哈汀在隐瞒了彼此身份的情况下联手打退盗贼。第三章是搞笑的一章，叙述那巴尔、蕾娜、里卡德、卡西姆到城里去趁火打劫的经过，笔者是觉得这几个人的个性似乎都与在纹章中时不太一样。第四章、卡缪护送妮娜离开，交给了哈汀。这些是发生在纹章之谜第一部之前的故事。想知道详细故事内容的人可以到下面这个网站去看看，有完整的日文对话。

http://member.nifty.ne.jp/imoko/whatis.bsfe.html

火炎纹章·托拉基亚776

机种	SFC
发售日	1999.9.1
游戏类型	SLG+RPG
售价	※注1

从国际之战到地方之战——圣战拾遗

1999年，在PS与SS的主机之战胜负已定，新世代主机也一一浮上台面的时候，大部分的玩家都认为超任已死的时候，火炎纹章64也闻楼梯响的时候，突然就冒出了本系列的第五作“托拉基亚776”，而且是出在超任上。一开始，它是专为NINTENDO POWER所制作的游戏。NINTENDO POWER是超任晚期出现的一种服务，玩家可去买一个空白卡带，再到特约商店的机器中去写入游戏ROM，就可以插到主机上去玩了。由于早期的游戏ROM较小，可以写入复数的游戏，所以这就等于是可以挑自己喜欢的游戏做合卡，若是玩厌了可以再去更换写入其它的ROM，比去买卡匣便宜得多。在776要出的同时，除了这个写入版的之外，还推出了DX版。与只有一张简陋说明书可拿的写入版不同，在DX版中有已写入ROM的卡匣一块、贴纸、龙与飞马的布偶、录像带、布制地图等丰富的附加物，也就是所谓的初回限定版。后来在热烈的回响下，三个月后，任天堂又推出了776正式的卡匣版，从外盒到说明书一应俱全。



↑776的标题……感觉好沉重……。


↑取消了前作中的魔防参数，加了体格参数。

776的剧情是将圣战系谱第九章中的托拉基亚部分放大，主角是前作出现过的利夫王子。时间是在火炎第二部登场，利夫与解放军合流之前的故事。

本作除了一贯的人死不能复生之外，还加入了“俘虏”这个新指令，再配合上新参数“体格”，以及与纹章相同的一章才能记录一次及少了输送队的武器道具系统、使道具在整理上变得更麻烦等等……这种种刁难的设计令776的难度可谓是系列中的变态之极致！

而这一切其实全都是有阴谋（？）的！

据加贺昭三所言，由于前作“火炎纹章”把重点放在剧情上，在战略系统上就不免稍甜（简单）了些。所以776除了是对火焰的剧情补完之外，更要把重心放在战略上面。于是776就如此这般的成为了最折腾人的一作。（※注1：DX版9800日元，写入版2500日元，卡带版5200日元）

纹章将由谁传下去？

自从“火炎纹章64”的胎死腹中，纹章的续作就一直处于混沌不明的状况中。一直到了2000年底的“EMBLEM SAGA”出现（即为今年4月28日在PS上易名并推出的《尤多娜英雄战记～泪之指轮传说》），才令纹章的支持者们找到新的重心。虽然是改了名，但冲着加加昭三的名字和与外传相似的系统，玩家们仍然乐意将它当成纹章系列的外传之一。此外还有GBA上的新作，是打正了旗号的“Fire Emblem”，但可惜目前相关情报还太少，实在也看不出来少了加贺之后的“火炎纹章”会是什么样子的。

游界神兵·报导2

从发售到2001年7月，DC卡拉服务曾先后迎来第100万和第200万位登录者，官方还为此举行了庆祝活动。

DC卡拉OK

欢唱无限、你家就是KTV！
开拓TV-GAME新境界！

- "DC卡拉OK"本体一台
- "DC卡拉OK"专用麦克风1支
- "DC卡拉OK"专用AV线
- "DC卡拉OK"专用软件光盘1张
- "DC卡拉OK"专用点歌歌本1本



◆产品特色

●连接在DC底部的箱型卡拉OK

●利用网络功能让DC与"DC卡拉OK"结合，目前收录曲目约16000首，往后每个月会有将近100首的追加歌曲。

● SEGA KARA的特别功能。

1. 评分功能

2. 音效改变功能

●原创40种的背景画面BGV(BACK GROUND VIDEO)，利用DREAM EYE还可做影像收录的功能。

●可用两个麦克风。

●对应MODEM及BBA(BROAD BAND ADAPTOR)。

●对应DC专用KEYBOARD。

※注：DREAMCAST KARAOKE无法对应S端子及VGA BOX。

● SEGA http://www.sega.co.jp/dreamcast/hardware/ http://segakara.isao.net/

连接前准备

玩家们在准备地好"DC卡拉OK"后，必须要有DC本体一台、摇杆及记忆卡，而记忆卡必须要有60格的空间。

"DC卡拉OK安装方法

1	将DC的电源关闭后，将AV线、电源线、电话线及摇杆等所有周边取下。
2	将DC本体右下方的MODEM取下。
3	将MODEM装在"DC卡拉OK"上。
4	再将DC本体装置于"DC卡拉OK"上。
5	将DC卡拉OK的电源线与DC的电源线接孔连接。
6	将盒内附的AV线连接DC及"DC卡拉OK"。
7	连接电话线至MODEM或BBA，电源线插上电源插座。
8	将摇杆连接至DC本体后再将麦克风连接至"DC卡拉OK"上。



↑DC与"DC卡拉OK"组装后的样子。



→先将DC上的MODEM卸下后与"DC卡拉OK"装在一起，再将卸下的MODEM装在"DC卡拉OK"上。



↓背后的组装情形如图。

→这样的配备是不是得壮观呢？

卡拉OK下载费用

在使用DC卡拉OK之前，玩家们一定要付费后才有办法使用"DC卡拉OK"，以下就为玩家们介绍使用权的相关费用。

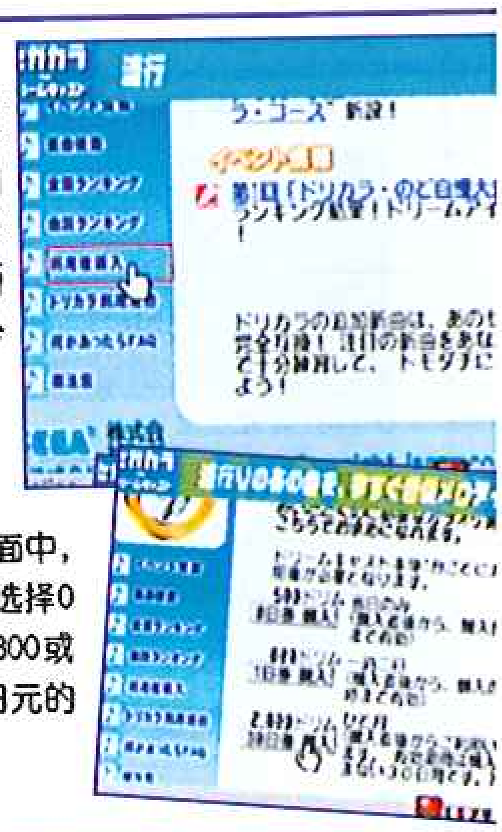
	类别	使用时间	价格
1	0日利用权	在购入利用权开始24小时之内皆可下载	500日元
2	1日利用权	在购入利用权后隔天24小时之内皆可下载	800日元
3	1个月利用权	在购入利用权后一个月之内皆可下载	2000日元

使用权付费方式

在欲使用"DC卡拉OK"时，DC一定要可以上网(上网方式在这不多做解释)，必须先上网至セガカラ专用网页中购买使用权，购入的方式如下。



↑接下来选择(セガカラforドリームキャストホームページ)。

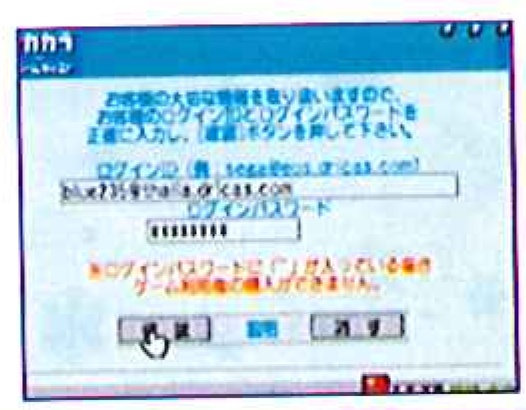


→选择(利用权购入)。

→在这个画面中，玩家们可以选择0日500、1日800或1个月2000日元的使用权。



←进入游戏后选择(ホームページ)。



ID及密码，也就是DC上网用的ID及密码。

基本操作

玩家在使用“DC 卡拉 OK”时，可以自设定“单手”或“双手”操作，玩家依自己的感觉来设定吧！

摇杆、键盘对应之简单操作

操作	两手操作	单手操作	键盘
选单表示	开始键	开始键、R 键、L 键	Enter 键、Tab 键
选单关闭	开始键	开始键、R 键、L 键	Esc 键、Backspace 键、Tab 键
预约曲表示	x 键	–	ScrollLock 键
暂停／开始	–	–	Pause 键
重唱	–	–	Ait+Home 键
播歌／停止	L+R 键	–	Shift 左＋右键
升 Key	方向键（右）	键或方向键（上）	Page Up 键
降 Key	方向键（左）	键或方向键（下）	Page Down 键
节奏变更	按 X 键后用方向键来调整	–	“,”／“.”键
音量	按 R 键后用方向键来调整	–	F1/F2 键
卡拉 OK 音量	–	–	F3/F4 键
GUIDE 音量	按 L 键后用方向键来调整	–	F5/F6 键
ECHO 变更	Y 键	–	F11 键
ECHO 强度	按住 Y 键	–	F7/F8 键
音效变更	B 键	X 键或方向键（左）	F12 键
音效强度	按住 B 键	–	F9/F10 键
演奏 CUT 模式	–	–	End 键
输入曲号	A 键	–	数字键

新曲情报的获得

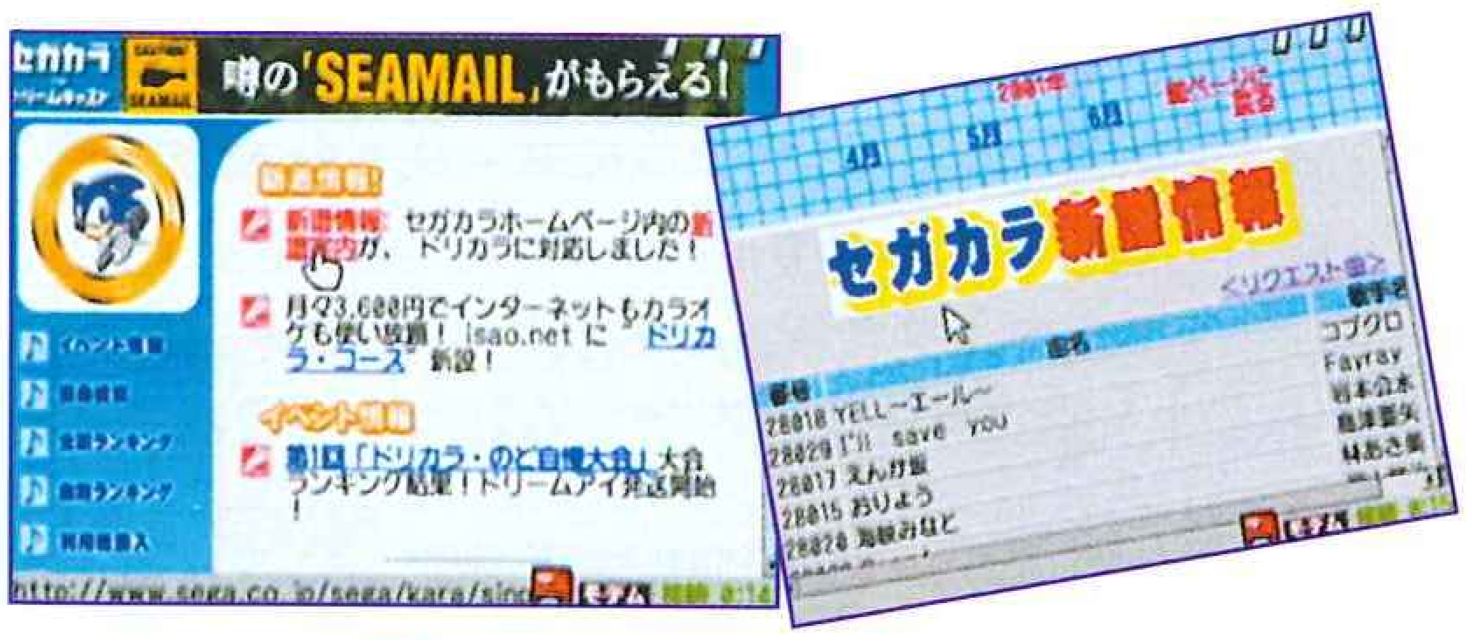
由于每个月会有将近 100 首的新歌，玩家们光靠产品中所附的歌本一定是不够的，因此玩家们可以利用 DC 的网络功能来上网检索新歌，玩家们只要依以下的方式来连结网络便可清楚的看到有那些新歌了。



1. 放入セガカラ光盘后，进入游戏画面，接下来选择ホームページ这个选项。

2. 接下来选择“セガカラforドリームキャストホームページ”。

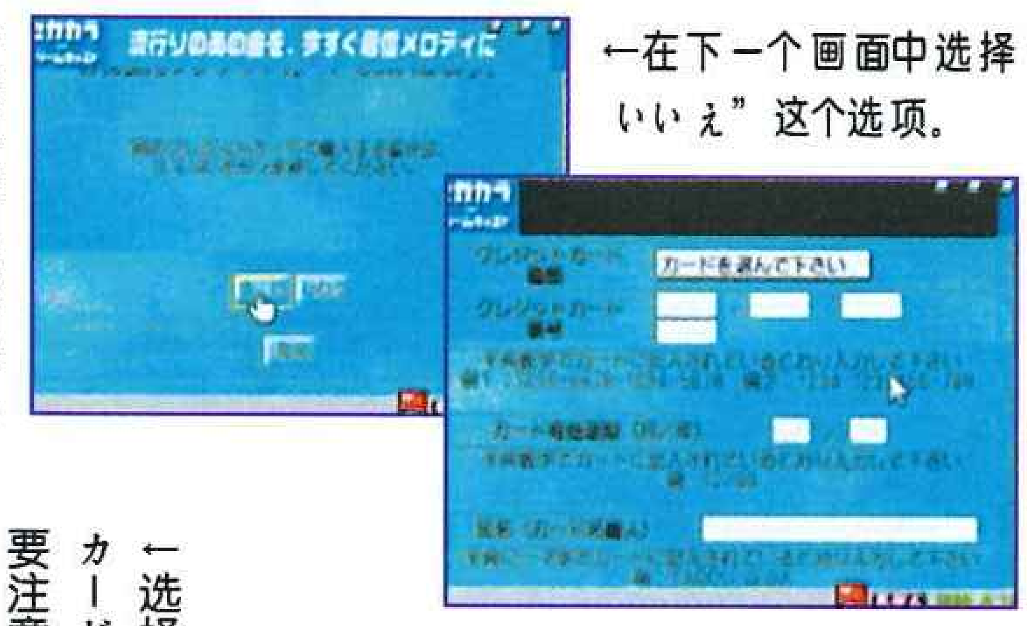




←点选“新谱案内”后便可以在这清楚地看到截至目前为止的歌曲目及新歌了。



←基本上应该会进入这个画面，接下来选择确认。



←在下一个画面中选择いいえ”这个选项。

↑在“クレジットカード种类”这个选项选择信用卡的种类，在“クレジットカード番号”中填入信用卡卡号，在“カード有效期限(月/年)”中填入信用卡的有效月/年，在氏名中填入信用卡上的英文名字。选择“买う”就算大功告成。



←选择信用卡(クレジットカード)的付费金额，这边要注意的是，使用信用卡最低的付费金额是 1000 日元。

操作画面介绍

A. 曲号(曲番)

在选单中选择曲号后按 A 键，接下来利用方向键的上、下键来选择曲号后按 A 键输入，按 B 键则可取消前一个数字，输入完成后按下 X 键即可完成输入的动作。

在选单画面没有开启的状况下按下 A 键便会在画面的右上角出现简易点歌模式，出现音符的符号时按下 A 键则完成点歌，而“←”符号则是往前退一个数字。



←输入自己想唱的歌吧！

B. 选择

在这个选项中，玩家们可以回顾之前点过的歌，或者切换至新谱，这时便可以从此处直接取得新歌的情报同时进行点歌的动作。

※超过第 200 首的歌会自动清除。



←直接从这可以重点已经唱过的歌及最新歌曲

C. 点歌确认（予约确认）

在这个选项中，玩家们可以检视目前还未播放的歌及做取消、变更的动作。



←点过的歌都会出现在这里。

D. 暂停／播放(一时停止)

可以让播放中的歌曲暂停播放。

E. 歌曲重放(歌い直し)

按下这个选项后可重翻目前播放的歌曲。

F. 停止(演奏中止)

这个选项就等于 KTV 中卡歌的功能。

G. 升降key(キー)/节奏(テンポ)/音量(ボリューム)/卡拉OK(カラオケ)/GUIDE(ガイド)/ECHO(エーコ)/效果(エフェクト)

◆ECHO

ECHO 总共有以下几项，另外还可以在 ECHO 效果右边的选项中调整 ECHO 的大小。

- ●卡拉 OK(カラオケ)
- ●CLUB(クラブ)
- ●50’s
- ●BALLADE(バラード)
- ●SUPER 3D(スーパー 3D)
- ●无 ECHO(エコーなし)
- ●SHORT(ショート)
- ●MIDIUM(ミディアム)
- ●LONG(ロング)

◆特殊音效(エフェクト)

效果音大致上有简易模式及多功能模式两种，玩家们可以到其他(その他)的选项中选择 OPTION(オプション)选项中再选择效果(エフェクト)选项，将选项选到“全部”这个选项。(建议玩家们选择“全部”)，基本效果有以下几项。另外还可以在效果右边的选项中调整效果音的大小。

- ●无效果(エフェクトなし)不使用效果音
- ●男音变女音(ボイスチェンジ 男→女)
- ●女音变男音(ボイスチェンジ 女→男)
- ●男音变男女合音(ボイスチェンジ 男→男女)
- ●女音变女男合音(ボイスチェンジ 女→女男)
- ●DOUBLE(ダブル)
- ●TRIPPLE(トリプル)
- ●变声(ボイスチェンジ ダック)
- ●变声(ボイスチェンジ モンスタ)

◆和声功能

- ●原曲风(ハモリ オリジナル)
- ●歌声和音(ハモリ シンプル)
- ●更加丰富的和声(ハモリ ゴージャス)
- ●协助与和音(アシスト＆ハモリ)
- ●协助调整走音(アシスト)



↑她在唱卡拉 OK 啊！真是过瘾呢！

H. CUT 功能

可以将歌曲的后奏节省掉。

I. 评分功能(采点)

J. 全画面

切换选单画面及全画面。

K. 其它(その他)

在“DC 卡拉 OK”一开始的画面中便可以进行模式的变更。





スーパーロボット大戦A

超级机器人大战 A

GBA 厂商：BANPRESTO 类型：动画机器人＋S·RPG
媒体：卡带 发售日：2001年9月21日





导入新系统所成就的最新进化型态！！

有着“机动战舰”与“机甲战记”的新参战，“超级机器人大战A”进入了过去系列所没有的新领域，配合上修改以及新增的系统，更达成了飞跃般的进化！战斗方面除了“合体攻击”、“援护行动”外还追加“反击”技能，另外“防御”系统也经过变更。通过“原创主角系统”，玩家能够更融入游戏喔！



←布莱德与由莉嘉舰长的对决，乐天的由莉嘉能够赢布莱德吗？



进行援护！！

改 追加的盾防御

《超级机战A》中的盾是有自己的耐久度的，当盾受到一定损伤后就会坏掉，自然也就不能防御了，而敌人攻击会100%打到机体上。如此一来一定会更加增加游戏的乐趣，令战斗日益丰富，而盾的设置更为策略性的运用提供了更必要的条件。



↑作为超级系的泰坦3也有盾，这可是很少见的！

有了盾，就变得放心多了！



原创主角系统

这一次的主角是由男女两位主角中选择其一来进行游戏的系统，没有被选择的主角这次竟然会变成敌人角色，到处阻挠玩家。决定主角后就可以选择座机，这次不但分成真实系（有两种原创机体）与超级系两种外，连选择男女的不同，机型也不一样呢。



真实系长距离机
拉兹安格利夫





亚克瑟尔·阿鲁玛

除了自己的名字之外什么都不记得、却又拥有一身超强操纵技术的谜之男。性格开朗乐观，看起来失去记忆倒让他更加的快乐。

↓没有特定的武器装备，只能用格斗技的男主角专用机。

←“拳”与“肘”是最大的武器。





真实系中距离机
阿修赛瓦







一发必中！

←相对超级系，真实系机体武器就丰富多了。





超级系格斗机
索悟鲁凯因



←擅长中距离战斗，能力十分平均的机体。

合体攻击系统

在本作中也采用了“超级机器人大战64”中广获好评的“合体攻击”系统。如果想要发动合体攻击的话，进行支援的战斗单位，就必须配置在发动战斗单位的周围8格内才行。如果能完美配合就可以使出强力的合体攻击。



将力量合一的**超级威力！**

↑合体攻击虽然十分的强，但是能量消耗十分激烈，所以不能乱用（还有等级限制）。



恐怖的三重攻击！

↑能支援伙伴在合体攻击范围内，进行攻击时就会出现特别的攻击选项。



宇宙双重攻击！

↑→泰坦3与桑波特3的梦幻合体攻击炸裂！

新 自动反击

反击发动！

这次追加的新技巧“自动反击”，在敌人攻击的回合里受到敌人攻击后，会有一定的机率自动发生反击。此时机器人会使出各种技巧，还会全数追加必杀伤害喔！



反击万岁～！

↑→反击时的攻击绝对是必杀一击。



魔神风暴！

石破LOVE LOVE天惊拳！

↓与大悟次凯（山田二郎）一起发动合体攻击！



双重激钢冲击！

搭乘着父亲所开发机体的谜之少女。说话的时候一定会加入“ですます”的奇怪语尾，她似乎隐藏着什么不为人知的过去。



拉米雅·拉瓦雷斯

长距离攻击型 **安杰尔格**



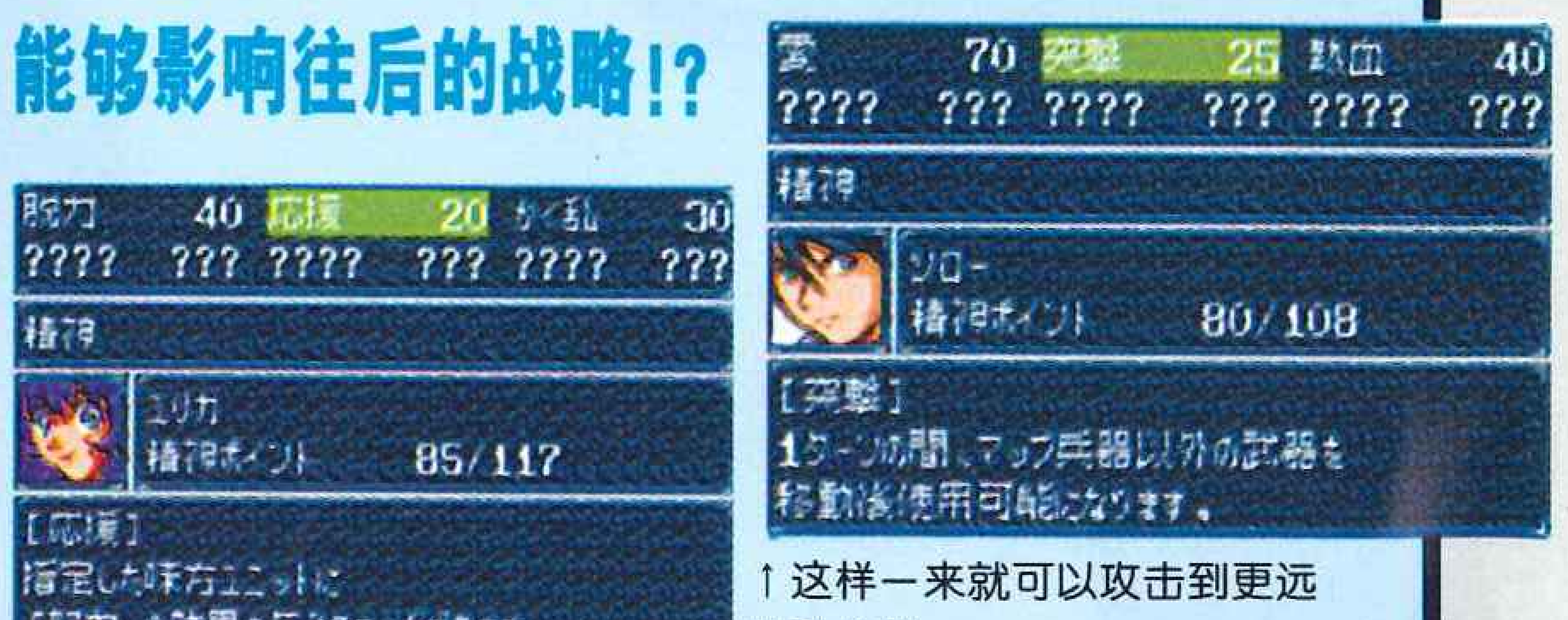
↑用剑作为武器，像骑士一样战斗的机体。

近距离强攻型 **瓦依隆卡**

新 精神指令

系列推出时最令人在意的项目之一，当然少不了新的精神指令喔，这次则追加了“应援”与“突击”这两种指令。“应援”可以指定一个我方的战斗单位，在一次战斗后得到两倍的经验值。“突击”则是能让角色移动之后使用地图兵器以外的任何武器。

能够影响往后的战略!?



↑这样一来就可以攻击到更远的敌人啦！


Ubi Soft
育碧软件
中文PC版 9月底咆哮上市
CAPCOM®
恐龙危机2
标准版48元 豪华版148元
蕾吉娜 RAGINA
年龄：24岁
身高：1.75M
所属：S.O.R.T
狄兰 DYLAN
年龄：26岁
身高：1.80M
所属：T.R.A.T
戴维 DAVID
年龄：23岁
身高：1.82M
所属：T.R.A.T
猛男靓女酷哥三人组
热血激战侏罗纪孤岛
异特龙
种类：大型肉食恐龙
全长：8.5米
高度：3米
群芳争艳，赢取浪漫巴黎之旅
形象创意大奖赛 火爆进行中
请访问新浪网游戏世界《恐龙危机2》专区了解详情
<http://games.sina.com.cn/zhuanqu/dino2>
上海育碧电脑软件有限公司
地址：中国上海市张杨路500号17楼(200
电话：(021) 58788969-223.232
传真：(021) 58367021
网址：http://www.ubisoft.com.cn
服务热线：(021) 58788969-241
北京联络处
地址：北京海淀区知春里28号
开源商务楼3楼(100086)
电话：(010)62581571
传真：(010)62581569